零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 Vol.195 1月
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

2014 年度八大期待网游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



封面游戏
风暴英雄
我才是正宗的DOTA！

英雄联盟专区
S4赛季天赋道具指南

强打攻略专区
腐烂国度
让僵尸世界变得更美好

新游大腕
30个期待的理由 Firefall

王牌对王牌
召唤高富帅PK战地土豪

极速体验
刺客信条4：黑旗
若世上没有黄金，我们已是英雄

强档预报
17亿大作
侠盗猎车手5

1月

- 奇趣软件
- 小众游戏
- 各种图书
- 最新杂志
- 尽在 五花八门
- www.i5h8m.com
- qq交流群 11579083

圣诞元旦跨年测，GM 们辛苦啦！









十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
英雄联盟	CGWR 8.83
剑灵	CGWR 8.76
零世界	CGWR 8.67
龙之谷	CGWR 8.61
魔兽世界	CGWR 8.45
九阴真经	CGWR 8.39
神雕侠侣	CGWR 8.10
寻龙	CGWR 7.88
EVE：奥德赛	CGWR 7.63
三国演义	CGWR 7.52

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
信长之野望 14：创造	9.4
腐烂国度	9.0
刺客信条：黑旗	8.9
星界边境	8.5
实况足球 2014	8.1
极品飞车 18	7.9
火影忍者：究极 3	7.7
使命召唤 10：幽灵	7.5
战地 4	7.1
蝙蝠侠：阿甘起源	7.1

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

CONTENTS 2014.01

游戏攻略 目录

001 网游风云榜

002 游戏新闻

006 游戏 X 光片

010 新游大腕
期待 Firefall（火瀑）的 30 个理由
风暴英雄：我才是正宗的 DOTA ！
魔法门之冠军对决
PC 移动两大平台制霸
神之浩劫：10v10 的 360 度团队竞技
暗影之剑：打响新年横版第一炮
激战 2：美式风格下的变革
天涯明月刀：年度跳票榜首位提名
新流星搜剑录
武侠电竞版 流星姊妹篇

024 网游攻略全指引
信长之野望 OL
游戏的前世今生
自由篮球
休闲网游大作，街篮热潮再袭
热血传奇：传奇回忆 时间拼图
龙之谷

032 强档预报
侠盗猎车手 5：17 亿大作

036 单机新作预告
兰博
地狱突袭
刺客信条：解放
光之子

042 王牌对王牌
“召唤”高富帅 PK “战地”土豪

046 极速体验
刺客信条 4：黑旗
若世上没有黄金，我们已是英雄

050 单机强打攻略专区
腐烂国度
让僵尸世界变得更美好

056 英雄联盟专区
S4 赛季天赋道具指南
暴走萝莉金克斯
皮城最头疼的罪犯降临！

062 GAME 后勤组

067 第一现场
中国移动游戏大会
街头篮球国际大师赛
聚焦 2013 年腾讯游戏嘉年华现场
搜狐畅游 2014 移动战略发布会

071 游戏福利社

电攻网游风云榜

网游平台（12 月中旬至 1 月初）









健康游戏忠告

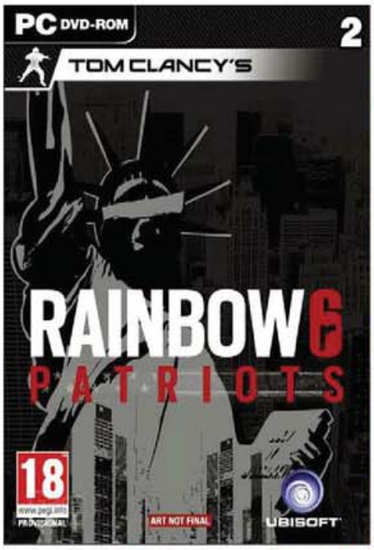
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张开明 张贞颖
美术编辑：马朔骅 欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

GAME NEWS
游戏新闻

编：X 先生　美：grass

微新闻













1 游戏专用操作系统开测

2013 年年底，Valve 官网放出了可下载的 SteamOS 操作系统。它是全球首款游戏公司为专门游戏电脑制作的操作系统。这个操作系统基于 Linux，容量是 960MB。对硬件要求 Intel 或 AMD 64-bit 处理器、4GB RAM、500GB 硬碟、NVIDIA 显示卡、USB 插口和支援 UEFI boot 的电脑，老黄不知给 G 胖塞什么福利，使用“按摩店”显卡的朋友还要等一等。

2 彩虹六号疑似胎死腹中

最近育碧提起了《彩虹六号：爱国者》的开发进度。据说这款游戏可能不再以“爱国者”的名字命名。游戏内容大部分会被推翻重做。这种情况说明它有可能因为游戏背景灵魂人物去世而流产。不过游戏公司表示这个系列可能会在次世代主机上再生。

3 八百亿游戏规模

据统计 2013 年中国游戏产业的规模约为 800 亿人民币。中国音像与数字出版协会游戏工委秘书长刘杰华在 2013 年中国游戏产业年会前的联席访谈中总结：游戏产业发展越来越回归本源，产品体现了益智和娱乐的作用，社会对游戏的认识和理解也越来越客观。同时，游戏产业规模也显著增长。全国产业总体规模接近 800 亿。产业集中度提高。

4 微软 XP 不卖政府面子

在微软结束 Win XP 的服务之际，中国政府要求微软延迟对 Win XP 的支持，甚至会见一些微软高管讨论延迟计划，以保证 XP 在国内存活时间更久。但微软拒绝了这一提议。XP 将在 2014 年 4 月 8 日之后，不再获得补丁程序和安全更新。目前这个版本的操作系统在中国市场份额超过 50%。

5 垄断再见，谷歌开始造芯片

谷歌这个互联网巨头最近宣布始研发基于 ARM 的处理器。它之前在 2010 年收购了制作苹果 A4、A5、A6、A7 处理机那家公司的兄弟企业。预计谷歌可能会把自己研发的芯片用于它的手机或者数据处理中心。

6 斯皮尔伯格拍《光晕》电视剧

微软表示，他们将在一季度和二季度推出首批原创电视剧。其中包括《光晕》改编而来的真人电视节目。斯皮尔伯格会加入此剧制作团队（谁演士官长不重要，因为都戴着面具）。这是微软把自己的 Xbox Live 打造成综合娱乐平台的尝试。他们同样还会制作真人足球秀和喜剧节目。这些内容可能会在 Win 8 的生态圈中共享、包括 win P 手机，Xbox One 和 Win 8 电脑。

7 网游成中国文化出口的排头兵

最近几年，网络游戏成了中国文化产品出口的一种重要产品。从 2007 年起，中国自主研发网游海外收入从 0.55 亿美元增长到了 5.7 亿美元，年增长率超过 50%。2013 年，这一趋势继续保持。中国网络游戏出口包括客户端、网页游戏、移动游戏等多元化品种。出口地区包括美国、英国、法国、德国、意大利、中国台湾、中国香港等一百多个国家地区。

8 重大创新！USB 不分正反面

新一代 USB3.1 标准最近有了全新的设计。它不仅把传输速度提升到了 10Gbps，还使用了 C 式插口。可以和苹果的雷电插口那样正反随便插，解决了插不进这个难题。同时它的充电功能更强。弱点是它不能兼容现有老接口。

9 DX11.2 三种新技术曝光

目前 AMD 和 Nvidia 的新显卡已经全面进入支持 DX11.2 的节奏。新的 DirectX11.2 伴随 Win 8.1 一起推出。其中主要在三个方面有所加强：一是优化资源管理效率，减少 CPU 的负担。二是用切割贴图的方法减少了资源需求，同等画面对显存容量要求变小；三是支持自定义图层顺序，游戏 UI 和画面分成不同分辨率。

10 三国智《赤壁·乘云》上市！

由四川省前景文化传播有限公司出品的三国智集换式卡牌游戏赤壁系列第三版补充包《赤壁·乘云》1 月正式上市。在上市的同时，三国智《黄巾之乱》系列将退出历史舞台，这是三国智发布四年以来首次退环境，这将标志着三国智跨入了一个新的历史台阶。在此之前，三国智还推出了 2014 核心预组包，这两者的结合，正是新玩家领略三国智的最佳时机。小编顺便八卦下，据知情人士透露，2014 年三国智将推出三个补充包。更多消息请关注三国智官网或关注 @ 三国智卡牌。

11 华硕护眼显示器 PA27Q

为了追求更好的画面效果，用户倾向于选择面板更大、分辨率更高的显示器，但是长时间在大面板、小字体下进行操作，眼部会不可避免的产生疲劳。最近华硕推出一款色彩绝佳且具备护眼功能的专业显示器——华硕设计制图显示器 PA279Q，其采用高频 PWM 调光，在保证低亮度下色彩还原表现优秀的同时，成功避免人眼可见的画面闪烁。除了拥有超强的色彩还原能力，华硕专业显示器 PA279Q 还支持 WQHD 屏幕，分辨率高达 2560*1440。这让这款显示器的显示面积比普通 FHD 显示器大了 77%。对 27 寸大屏幕游戏有需求的玩家可以留意。

12 传言搜狐代理三款“后《剑灵》时代”大作

除了上一代的网游大作《剑灵》，韩国文化创意产业接下来还有三款新生的超级大作：《黑羊计划》主打真实动作；《炽焰帝国 2》主打战争网游新类型；《神佑》主打绝美宏大的世界观。目前看来它们都有挑战 NCSoft 看家宝贝的实力。先看几张游戏美图吧。











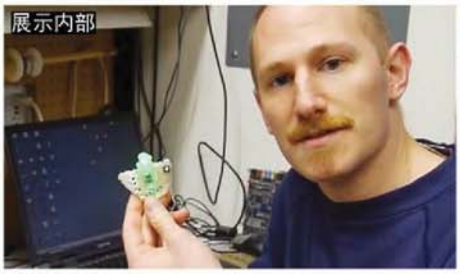


舌尖上的鼠标

对于双手残障人士来说，要玩电子游戏真是有点挑战。最近阀门公司 Valve 的某研究院做了一个用鼠标和座位控制的电脑操作器。舌头控制器结构简单，使用绿光扫描舌头，外面接一个口部形状的模块固定住导线，另外还有一个简单的按钮。据说绿光比红光对舌头更敏感，保持一定的距离还是很容易操控。

座位操控仪可以水平转动，也可以按下。它是一个电子磅秤价和 Xbox 改装而成。只要用户体重前后移动，就可以做出前进后退的动作了。

X：这东西玩绅士游戏特别好。一个可以锻炼“巧舌如簧”的功夫，另一个可以减肥健身，很科学啊。


展示内部


使用方法

卢瑟也能开名车

如果你平时不是玩车一族，那你可能不知道 BMW M4 Coupé 和 2015 Ford Mustang 这两款新公布的靓车。不过没关系，这两辆很多人都买不起的车子早已出现在了游戏里。如果你是 GT 赛车 6 的玩家，可以通过网络下载到 BMW M4 的车子，抢先试驾。EA 也已经将 Ford Mustang 这辆车放入《极品飞车 18》中，而且它的声效是真正的来自它 V-8 引擎录音。可以说这种游戏中的车子和实际中的车子无论是外观还是操作感都极其类似。目前为止，这两辆车在现实中还没有正式开始销售出货！

X：没钱买车可以玩游戏体验新车……不过，如果也没钱买游戏机、买游戏怎么办。如果游戏搞一个活动，购买游戏的玩家可以参与新车试驾，玩得好送新车什么的就好了。


兄弟，撸完这把，我去开M4了(冒充土豪)



玩游戏骂脏话就给吹犯规

新一代 Xbox One 搭载的 Kinect 2.0 体感控制超级强大。它能侦测玩家脸上的充血情况来判定表情，还能通过“读唇”听懂你说的语言，然后与游戏互动，另外它还有麦克风可以直接监听声音。这种设计想来是相当好的，但如果你用 Kinect 2.0 玩 NBA 2014 游戏的时候骂脏话，就会被裁判吹技术犯规……2K Sprots 表示这样可以为玩家创造一个更文明的游戏环境。

X：教练，那如果我面带微笑的打球，能不能给我奖励一点分数呢？



游戏中也有关闭声音的选项

美国长期监听魔兽世界

玩魔兽世界的朋友们。美国的神秘组织 NSA 最近被爆出曾经监听包括《魔兽世界》在内的大量网络游戏。虽然没有直接证据说明真的有恐怖分子在《魔兽世界》的网友中流窜，但这个组织认为游戏中的信息交换量很大，容易被恐怖分子钻空子用来交换数据，所以他们就先发制人，先监控起来。除了大量收集游戏的海量聊天数据，然后进行分析，还会有专门的特工潜伏在游戏中，作为一个内部监听人员。



说不定只是特工上班开小差呢?

对此暴雪方面回应：“没有发现任何报道中那样的监控活动正在进行，如果真有的话，也不会是在公司的授权下进行的。”

X：简直丧心病狂啊。以后队友突然退团又有新的理由了！我就说怎么哥操作这么犀利都会 PVP 打不过别人呢，原来有专业的特工潜伏在身边。

纽约游戏风格地图

有位艺术家 Robert Bacon 最近把纽约的地铁网络地图改造成了超级马里奥世界的风格。据说这种改变让本来单调的地图一下子变得轻松起来。有一家媒体报道台湾的捷运地铁也有计划推出类似的设计。

X：从此乘地铁就像在闯关。


游戏地图

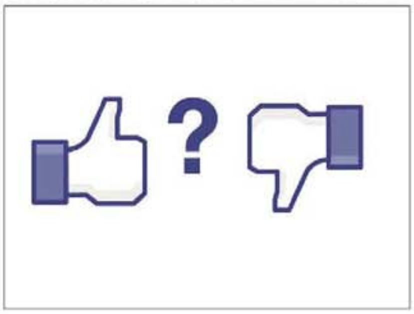


新地图

点赞升级成同情

你是否曾经在网上发布一则坏消息，结果收到一堆点赞的回应？目前著名国际社交网站 FaceBook 上也有这种尴尬（huanle）情况。据说目前它的测试版本正在考虑加入“同情”按钮，让发布消极情绪的人心里舒坦一些。据说这个按钮将会连接到楼主的内容。只有侦测到负面情绪时才会出现，不过它目前还没有确切的推出时间表。

X：个人感觉小挫折点赞还挺有喜感的。另外还有很多按钮需要设计啊，比如说“虎摸”，还有“那又怎样╮（￣▽￣"）╭”



27 岁上网老古董

最近，有一群技术超凡但又闲得蛋疼的技术宅煞费苦心地把一台高龄电脑连上了互联网。据说这台苹果麦金塔（Macintosh）电脑已经有 27 年历史，诞生于 1986 年。它的 CPU 频率为 8Mhz，内存 4MB，屏幕分辨率 512*453，黑白色。据说他的主人花了一年折腾它。首先重装了操作系统，然后专门改写了一个小型浏览器。电脑没有网卡接口，也没有 WiFi 和 USB，它是通过古老的串口和一大把适配器加转换器才成功把网线插入电脑。

最后电脑终于可以用每秒下载 1k 的速度慢慢打开网页。据说一张纯文字页面也需要两分钟左右打开。

X：感觉就像是把坐在轮椅里的老寿星连哭带喊推上了高速公路。各位动手能力强的小伙伴看完文章有没有开始觉得手痒了？还记得中小学校早些年家里的那些老掉牙的古董电脑吗？

微软贴身穿戴设备



最近热门的可穿戴设备领域，闯入了一个叫做“微软”的巨人。这个巨人非常直白的把可穿戴的概念做到了最贴身的地方。某个微软的可视化互动研究小组开发出了“智慧胸衣”的原型。据说这个东西可以通过内置的感应装置检测心电图和各种身体状况，然后传送到智能手机上，它还可以在“智能眼睛”上直接看到你的战斗力……我是说你的身体状况。当你设定自己摄入的热量不能超过某个值，它可能会在你大口吃冰激凌的时候自动锁紧，控制你的食欲。

这款产品目前的弱点是每三到四个小时就必须充电一次。

X：因为使用习惯的关系，这款产品原型只能在女性身上使用，但开发者并未排除以后制造男用版本的可能性。

无人飞机送快递潮流



目前大量网络购物商店都开始装备无人飞机为它们的客户送快递。这种潮流中最大的推动者是美国亚马逊公司。它计划在未来四至五年内推出名为 Amazon Prime Air 的服务。全球最大的快递公司 UPS 也在模拟实验类似的设备。它们公司的管理者认为未来无人机绝对是物流领域的竞争点。

目前无人机送货在技术方面的障碍并不大，但是在安全性能和法律层面还是有一定问题。比如让飞机的 GPS 避免被干扰。同时航空管理局对低空领域的无人机管理也没有成套的解决方案。在高楼大厦林立的城市上空飞满小飞机似乎也很难得到管理者的统一。

X：国内也有几家电商在做这个。原先有人担心这飞机会不会被熊孩子用弹弓射下来。后来发现它们还飞得挺高的，只要不是起飞降落阶段都没事。

显卡变核弹，电视闹乌龙

近期，某电视台的一期军事节目中出现了“690 级别战略核显卡”，“一块显卡就能摧毁整个舰队”的奇怪对白。后经追查，原来这次事件是某 N 卡黑在互联网百科内容中加入了大量无厘头的内容，被电台编导直接拿到节目中播送的乌龙事件。

这个名为“航母杀手”的百科条目看似一本正经，但其实却充满了各种恶搞内容。玩家可以考虑前去观摩。其中有《反恐精英措施法 1.6 版》，现代战争四、“瓦良格”号导弹巡洋舰上的 3960X 舰用型等暗藏的笑料。

X：整条百科条目编撰的一本正经有板有眼。但在一些关键地方却不露声色地加入了很多娱乐内容。实在是幽默中的高手。





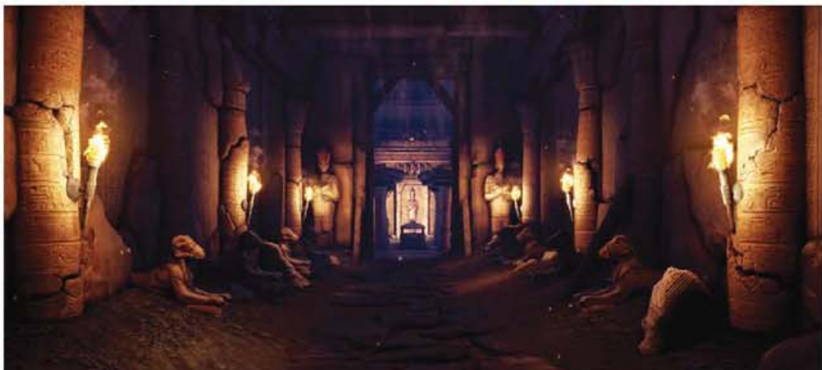
编：X先生 美：grass

游戏X光片

游戏中的建筑之美

在游戏公司里，有一个工种职位叫“场景设计师”。这个职位的招聘要求经常会出现“2年以上建筑设计行业工作经验”。也就是说，有着大量心怀着建筑师梦想的“游戏攻城狮”在为玩家画场景。难怪我们就有机会看到游戏中如此多精美的建筑。



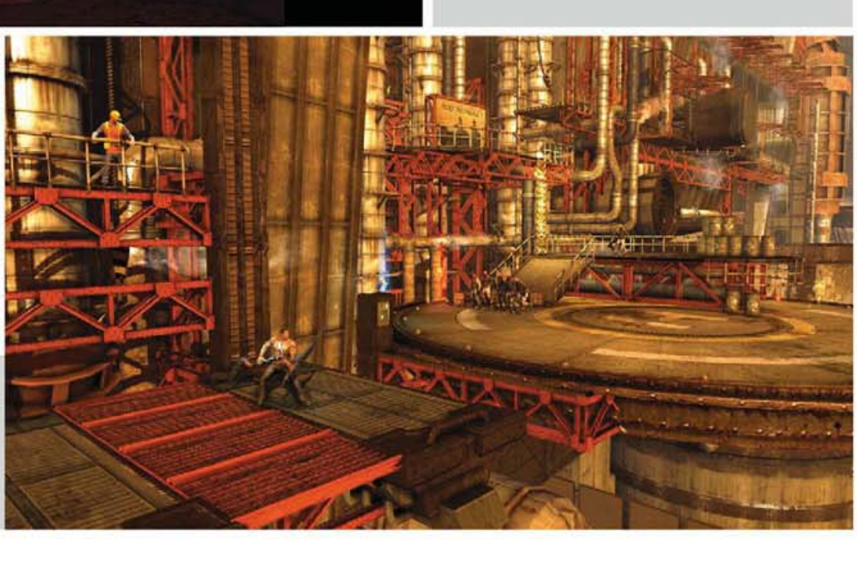


《致命冒险》中的古墓内部设计：神秘、压抑，充满历史感。

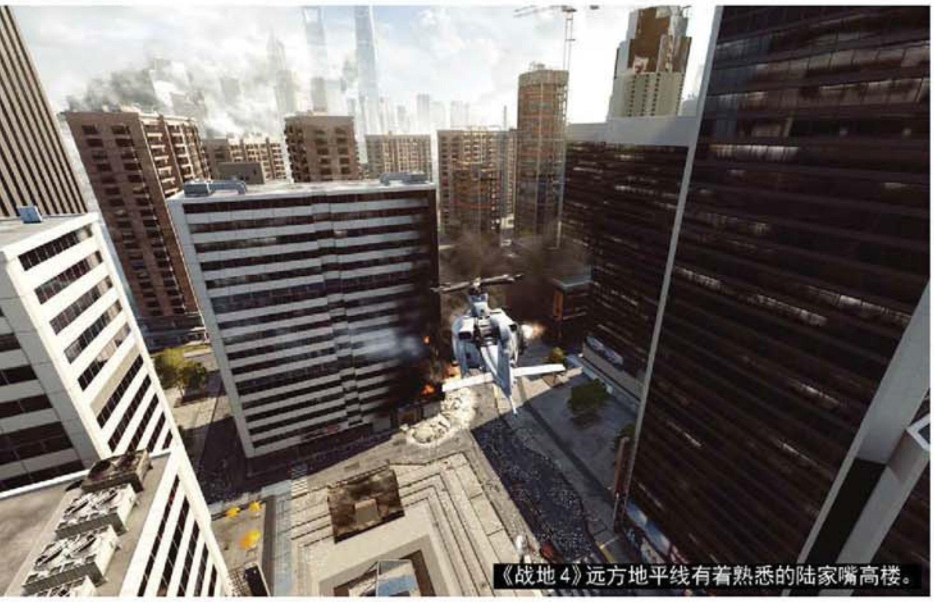
《刺客信条》从第一代开始就有让人惊艳的美丽建筑。在《黑旗》中这张截图可以看到它的建筑有多美。白墙、门廊、圆拱和镂空展示了传统的西班牙建筑风格。层级分明的阳窗户和钟楼融入海岛阳光的感觉。

来自《黑旗》的海边贫民窟





动作游戏《马洛布里格斯》。钢铁结构和金属管道，铁锈红和银灰色，冷漠的感觉。



《战地4》远方地平线有着熟悉的陆家嘴高楼。



如果不说，你会错认为是日常生活中的照片吗？截图来自《嗜血双雄》，对生活朴素的还原。



《杀出重围》中的一处室内装潢。高大上。



《杀手：赦免》对美国西南小镇的再造。注重建筑细节、有古典情怀、外观简洁大方。


太空游戏《星际公民》。充满科技感，但同时又让人感觉亲切的房间。

从个别来看《模拟城市 5》的建筑有一种积木感觉。但如果整体连城一大片，就感觉非常丰富。




《勿忘我》中的建筑与雕塑之美。只用黑白两色，光影的对比。


《蝙蝠侠：起源》夜晚的高登市。繁华逝去的感觉。

《奴役：西游》是最近移植到 PC 的哲学大作，虽然画面一般，但建筑废墟还是有气势的。





《FF14》的美丽风车。奇幻世界的建筑可以更有想象力。



游戏中不仅有完整的建筑，还有破碎的建筑。
截图来自《狂怒》，满满的废弃感。

《九阴真经》对中国古建筑、特别是园林建筑的表现优秀。



中文名称	火瀑
游戏类型	科幻竞技射击
运营公司	第九城市
游戏状态	美服公测中
官方网站	firefall.com.cn/firefall

期待值 ★★★★★

更多信息关注官方微信

30个期待的理由 2014



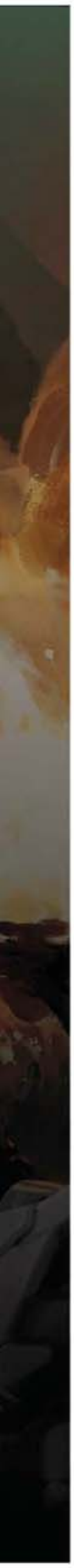
阿汤有话说：

为了完成上个月海报上的承诺，我们特地将《Firefall》这款游戏作为八大期待游戏的状元来推荐，一是因为这款备受期待的游戏近期在北美公测，吸引了大量玩家的瞩目。二是因为 Red 5 的总公司是上海本地游戏公司“第九城市”，也是我们电攻杂志长期良好的合作伙伴。九城的媒介妹纸和阿汤叔的关系可不一般啊！所以，你懂得……最后希望九城能尽早公布国服的代理和公测消息，让国内玩家也能体验一下这奇妙的游戏世界。

1 该游戏是 Red 5 工作室的第一款作品，Red 5 工作室由暴雪前《魔兽世界》和《银河生死斗》(Tribes) 核心员工组建而成。国内的第九城市为 Red 5 工作室的控股公司。

2 游戏已经于 7 月 9 日北美公测，并于公测当日开启“火瀑狂欢节” 狂欢节上正式发售了新手礼包，还通过 IGN 进行在线直播。

3 《Firefall》在公测日发布了最新主线剧情“黑水事变”，揭开了全新探险场景黑水沼泽的神秘面纱。此外公测更新



的内容将包括，加入全新的UI、手工艺制造和职业的内容，城市力量将获得升级等等。

4 游戏的背景设定在200年后的未来科幻世界。玩家将扮演地球上仅存的人类，地球被一场狂野的能量风暴席卷，危机四伏，不断有神秘的人型种族（被称为Chosen）对人类展开进攻，人类要一边与之战斗，一边努力生存下去。

5 游戏中的两部分内容都达到了3A品质，足以吸引大量的射击玩家。其一是出色的PvP战斗系统，专为精英华化的职业电子竞技比赛设计；二是内容丰富的开放世界，广大玩家可以通过不断变化的动态事件对游戏深入探索。

6 美服的公测后由于玩家人数过多，多次造成了服务器爆机重启情况，官方出面道歉，这款游戏在欧美的火爆程度可见一斑。而对于我们国服的好消息是：游戏85%的制作已经完成，补丁及时修复。国内运营不用再经过长时间的封测和内测了！

7 据九城CEO朱骏透露，在中国将于2014年初由总公司九城自行营运。韩国网禅公司具有《Firefall》除北美和欧洲地区以及中国之外的全球版权。游戏将采用道具收费模式。

8 这款游戏的开发源自5年前，当时Red 5还是《无主之地》开发Borderlands的子公司，所以游戏的画风和单机游戏神作《无主之地》有异曲同工之妙。

9 游戏的战斗模式分为防守和摧毁，由玩家扮演的角色以保护己方建筑在限定时间内不被摧毁或在限定时间内摧毁敌方目标建筑为目标。在PVE模式中玩家可以提升自己的装备能力，而在PVP模式中玩家使用统一的标准装备。此外还设计了特色的宠物系统以满足玩家除了战斗之外的需求。

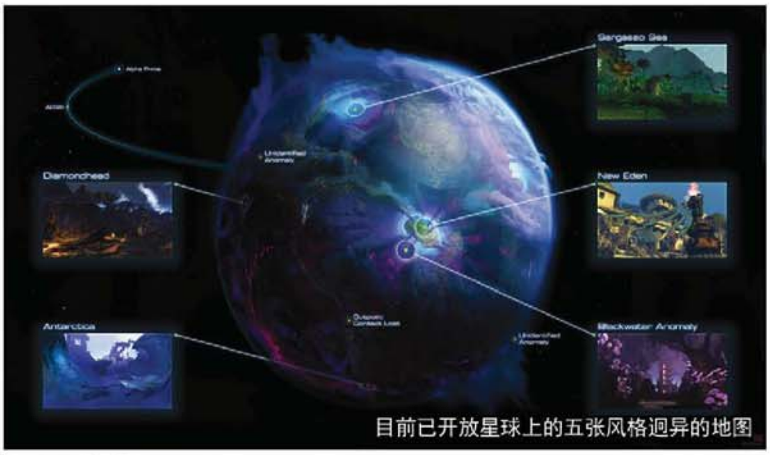
10 《Firefall》不是一款传统的MMORPG游戏，如果你觉得你会在FIREFALL的开放世界找到WOW的感觉，那恐怕你要失望了。玩家们的决定将会影响这个世界的走向，如果Chosen攻击某座城市，然后玩家不进行抵抗防御的话，那Chosen会接管统治这座城市，这之后你都没办法进入这座城市了，直到玩家再次夺回这座城市。

11 游戏的另一大组成部分就是资源的收集。从一小块小石头到超级稀有的资源你都需要用Thumpers来搜集，而游戏的庞大世界也会让这种资源收集变成另外一种游戏体验。

12 游戏依靠一个商城系统来赚钱，然而这个商城里的东西并不包括技能、武器、装备等一些原本就属于游戏的东西（换言之就是你花钱也不能影响到游戏的平衡性）。

13 战斗装甲是游戏中职业的象征。你可以通过模组自定义你的装甲，你的武器并且升级，用你自己独有的方式来进行游戏。游戏里现在有5种战斗装甲：突击、医疗、侦查、无畏、工程。

14 其中突击兵的特点是肉盾、装备可配置、攻击作战；医疗兵的特点是脆皮、恢复



目前已开放星球上的五张风格迥异的地图


标准的键鼠操作已经简化到和CS差不多了哦！



角色属性界面眼花缭乱，玩家可能要花时间消化一下


激动人心的战斗和震撼的爆炸


占领据点得分的形式是传统的欧美 FPS 标准



捏人、捏脸，中国玩家喜欢的！

和 BUFF 增益；侦察兵的特点是高机动、脆皮、拥有 3 种特殊攻击手段；工程兵的特点是召唤、卡位、防御作战；无畏者的特点是强肉盾、低攻击，防御者。

15 你可以在任意战斗装甲站点改变你的战斗装甲，或者是任何重生点更换你的战斗装甲，所以你只需要 1 个角色就可以体验所有职业，不用重新创造角色！

16 截稿前欧美服进行了一波大改版，除了正式进入第二阶段公测外，重型兵二阶新职业装甲“Arsenal （兵工厂）”正式推出，同时也开放玩家免费试用新职业，搭配经验值、晶矿加倍等多项庆祝活动。

17 游戏内含有大量的随机任务，比如遇到损毁的采矿器回收，传送门的摧毁，抵抗大规模入侵等等任务，这些任务增加了游戏的偶然性，并且加强了可玩性，让玩家体会到更多的游戏乐趣。

18 游戏系统配置依然还在优化中。当然如果你想现在运行游戏，双核的 CPU 是不可避免的，4G 的内存，和一块 9800GT 的显卡（X 先生：大约 3000 元左右的电脑配置）。

19 二阶段公测更新新增了“抽奖机”，与其他游戏不同的地方是，官方保证玩家“绝对会中奖”，玩家投入代币后绝对可以获得一件蕾雅等级的永久道具，包括角色的造型涂装、贴纸、角色配件、宠物玩具以及实用的道具，如换装机、滑翔翼、回城传送器等等。不用说，这些道具都是永久重复使用。代币取得方式也非常独特，玩家可以在游戏中免费获得、自行制造或者使用游戏点数购买，透过拉霸机获取的道具绝大部分都能够透过游戏币（晶矿）做交易，即使玩家不去购买游戏点数，也能获得商城永久道具，可说是名副其实的“Free to Play”。

20 除了新的战斗职业外，官方也进行了多项游戏机制翻修，包括了“增强 Chosen 入侵部队难度”、“增加夺回瞭望塔难度”，在敌方瞭望塔内新增了各式各样的陷阱机关，让玩家有更多样化的游戏方式，玩家们必须互相合作才能勉强抵挡外星异种“Chosen”的强烈猛攻，一不小心随时会陷入死亡陷阱而无法脱身。

21 这是款基于小队配合而开发的游戏，团队作战才是游戏的核心。公会在游戏中被叫做军队，有很多东西会促进军队的发展，包括科技树。

22 游戏将演奏和环境音进行融合，以求达到真实感，让玩家明确游戏音乐和其他音乐之间的差异，展现游戏音乐独有的魅力和力量。通过捷克布拉格管弦乐队的精彩演奏让《Firefall》中充满了气韵和一种别样悠扬。



23 美女是游戏最好配菜，尤其是对于阳刚气十足的《Firefall》来说，游戏在G3展会上邀请了韩国美女柳智惠做Showgirl，据说还会邀请她作为韩服美女代言人，不知国内的美女代言人会是谁呢？

24 这次公测肯定会让我们想起九城的另一款不太成功的网游《行星边际2》，关于游戏是否会成为第二个PS2，官方做了回应：绝对不会！尤其是在操作体验上，游戏延续了FPS一贯的简单粗暴！没有载具、没有肉搏、没有找不到边的地图。

25 游戏有很多额外的新内容将在未来1年内全部放出来。它们将会促进游戏世界的发展，来完善故事背景。官方没有打算卖地图之类的收费内容，但是会有更多新道具在商城里面。

26 游戏获得了国外知名门户IGN网站9分的高分褒奖，虽说IGN评分最近因为员工收黑钱丑闻而备受争议。

27 业界消息：去年10月22日上海东方明珠集团与第九城市签署了投资条款书，拟以认购股份的方式，投资九城旗下游戏工作室Red 5约2400万美元。这意味着什么？开发公司有钱了，游戏内容也势必会变得更好！

28 官方还将会在游戏中开启“贡献度排行榜”，贡献度前三名的玩家将会获得极为特殊的奖励，而贡献最多的第一名玩家将获得为城市取名的权利，该城市还会根据玩家的形象建造一座雄伟的雕像，可以想像玩家将会为此疯狂。





角色装备栏一应俱全，可以武装到牙齿哦！

29 官方为游戏创造了非常有趣的周边文化，他们够买了一辆巨型的特制游戏卡车用于做游戏宣传；雇佣了美国科幻大师奥森斯科特卡德来为他们的游戏打造独立漫画；还雇佣了两名已退役的职业球员来为他们的游戏做COSPLAY。







30 最后一个期待值最重要，那就是擅长CS、使命召唤和战地系列射击游戏的阿汤叔即将进驻这款游戏（目前他已经在美服参加公测），大家一定要持续关注杂志，关注阿汤叔独家的游戏心得和攻略哦！



据说这是收费的新手礼包内容，还是逃不了RMB啊！


居然还能切换FPS模式,太好了！



这就是游戏中的战斗装甲站，玩家可以用来改变职业


远程狙击是我喜欢的呀！



中文名称	风暴英雄
游戏类型	MOBA DOTA
运营公司	网易
游戏状态	即将封测
官方网站	heroesofthestorm.com

期待值 ★★★★★

更多信息关注官方微信

我才是正宗的DOTA!



阿汤有话说：

当我们在暴雪嘉年华（BlizzCon）中看到游戏试玩的时候，我们才知道暴雪开发已久的又一款精品，真正意义上的DOTA续作《风暴英雄》真的要来了！这次它不再是什么“魔兽”“星际”的地图编辑器，而是一款独立的游戏作品。它的发布预示着DOTA系MOBA游戏正式迎来“LOL”“DOTA2”和“HOTS”三足鼎立的局面，当然这个局面暂时是全球范围里的，在中国市场上又要另当别论咯！不过我们还是很高兴看到暴雪又有精品发布，关于游戏的介绍就不用多啰嗦了，一起来看看我们在暴雪嘉年华上针对《风暴英雄》官方采访问答吧！

问 《风暴英雄》怎样玩法？

答 你在每场游戏里，都可以化身为暴雪众游戏英雄当中的一员，组成队伍对抗敌方玩家。你的终极目标就是摧毁对手的基地。你有机会重现雷诺对抗凯莉根的经典对决，或者混搭不同作品中的英雄，携手合作对抗敌方团队。每场游戏一开始，英雄们就拥有各种强大的技能与特质，在战斗的过程中，你也能利用独特的天赋与英雄技能来自订你的英雄。每个英雄都拥有自己的核心优势，但你所选择的天赋也会大幅影响英雄的战斗方式。

问 与其他DOTA类游戏相比，《风暴英雄》的特点是什么？

答 《风暴英雄》是有着暴雪特有风格的英雄乱斗游戏。你有各式各样的传奇英雄可以选择，每个英雄都能透过千变万化的天赋系统加以自订。其中一个自订选项，就是选择各种不同的终极英雄技能。以巫妖王阿尔萨斯为例，你可以选择要召唤喷吐冰霜的不死巨龙，或者是召唤亡灵大军来袭击对手。至于你问哪一招比较强，这就要看你自己的操作了。在每个英雄各具特色的天赋选项里，都有着类似的有趣选择。

问 能介绍一下游戏的地图吗？他们有哪些与众不同之处？

答 游戏提供了各种不同的地图和模式让玩家尽情体验。每张地图都有特殊的奥秘，可以影响整场比赛的策略。以“黑心湾”地图为例，这张地图的中央有一艘幽灵海盗船。战场两侧会定时出现装满金币的宝箱，你可以收集自己的金币或是打劫敌方玩家的，然后把金币送给黑心海盗船长。支付了足够的赏金，他就会朝敌方的堡垒开炮，造成惨重的伤害。








游戏赚钱基本还是要靠皮肤啊!


展会试玩中有18个职业可供选择


这是牛头人“战争践踏”的技能效果

“诅咒谷地”这个地图则提供了不一样的挑战模式，这裡由喜怒无常的掠鸦王所统治。战场上会定时出现贡品图腾，收集足够的图腾以后，掠鸦王就会诅咒敌方团队，削弱敌方手下的战斗力，同时使对手的防御塔无法发动攻击。

问 能否给试玩玩家一些游戏操作的好建议？

答 战场上有些场景设定是共通、共用的，比如坐落于通往敌我双方基地道路上的堡垒。每个堡垒都有坚固的大门防止敌军的入侵，以及治疗活泉来恢复我军的生命和法力，当然也有保卫家园的防御塔，你第一时间要去占领它。而战场上的监视塔也是相当重要的战略地标，就像游戏里的“眼”一样，占领监视塔即可取得重要区域的视野。

问 每一局游戏大概要花多长时间？

答 游戏时间的长度设定以20分钟为基准，《风暴英雄》汲取了乱斗游戏中你来我往、密集战斗的精华，淬炼成紧张刺激又有趣的快节奏线上对战，最适合在午休时间玩个几场（太适合我们编辑部开黑了……）。

问 游戏难度如何？还需要补刀、反补吗？

答 这里我们可以保证的是，玩家再也不用担心抢怪和补尾刀的问题了——团队合作的胜利成果，才是玩家实力的最好证明。

问 游戏里有哪些英雄，他们又扮演什么样的角色？

答 在本次嘉年华里试玩的《风暴英雄》共有18个英雄，可是这只是头一批被吸进“万象界域”的角色，之后还会有更多来自艾泽拉斯、圣休亚瑞和克普鲁星区的英雄参战。不过谁知道呢？说不定“万象界域”以后还会吸收其他的次元呢。

每位英雄会因其角色分工而有不同的长处和弱点。比如“大菠萝”这种战士型的角色可以冲锋陷阵、贴身肉搏。而“凯莉根”这样的刺客型角色拥有惊人的破坏力，可以悄然杀掉毫无防范的敌人。“乌瑟尔”这样的支援型英雄能够治疗友军、施放增益法术或其他的技能，将战局导向有利我方的情势。其他类型的角色包括攻城和指挥官型的英雄，他们的技能更加专精，在团队中可互补互助，发挥无穷威力。

问 《风暴英雄》是免费游戏，那么有哪些东西是要花钱买的、哪些又是可以直接在游戏中取得的呢？

答 我们之后会进一步讨论营运模式的细节。我们可以确定的是，你只要玩游戏，就可以解锁英雄和其他的内容。造型、装备与坐骑等视觉效果的升级也是有的。我们也会逐步推出新的英雄与战场，不过战场应该会免费提供给所有的玩家。我们也可能会推出特殊英雄的新天赋选项，作为可供解锁的内容。



除了战士、盗贼和支援，游戏里还有一种特殊职业


游戏中还有坐骑系统，难道也是非战斗状态使用？


来看一下老家的配置吧！

问 这款游戏会有Beta测试吗？什么时候会开始？我要怎么参加测试？

答 会的，我们打算在2014年上半进行《风暴英雄》的Beta测试，进一步的消息将于日后公布。



PC移动两大平台制霸

游戏类型	3D卡牌对战
运营公司	上海碧汉网络
游戏状态	国服内测中
官方网站	doc.upaidui.com

期待值 ★★★★

免费下载苹果IOS版游戏



阿汤有话说：育碧软件这家游戏公司在当年单机时代可谓是叱咤风云，大作连连，跻身全球优秀游戏公司行列。而在之后网游兴起的大潮中，他们却没能把握时机，开发的几款游戏都碌碌无为，公司影响力也是一落千丈。如今，移动游戏市场逆势而起，也给育碧提供了一个极好的翻身机会。之前的策略战棋游戏《魔法门之英雄交锋》在单机和移动端广受好评后，他们又顺势推出这款"魔法门"系列的卡牌游戏《魔法门之冠军对决》并在中国正式发布中文版，游戏再一次横跨PC网游和移动两大平台。两手都要抓可见育碧之野心，但国内游戏市场竞争之残酷也今非昔比。希望他们依旧能注重游戏品质，不要到最后竹篮打水，两手空空。

魔法门的故事还远未结束……

《魔法门之冠军对决》是由育碧出品的在线卡牌游戏，游戏以魔法门和英雄无敌系列为背景，并传承了其游戏的世界设定，以英雄，生物，法术和事件等元素为基础，构建了卡牌对战系统。玩家可以在游戏中选择熟悉的传奇英雄，建立由法术和奇幻生物组成的军队，运筹帷幄，击败最具挑战性的对手，赢得胜利。游戏由育碧魁北克工作室开发的一款卡牌战略游戏。游戏沿袭了这一系列的传统设定，用卡牌的方式展现了一个不一样的亚山大陆。粉丝们所熟知的圣堂，墓园，地狱，学院等种族的英雄和生物都将在这款游戏中完美再现。玩家一开始可以从圣堂（人类）、地狱（恶魔）、墓园（亡灵）之中选择一个作为自己的阵营，但玩家所使用的卡牌并不仅限于该阵营，玩家可以在游戏内通过各种方式，获得更多阵营的卡牌并使用。

丰富的卡牌系统＋精美的画风

作为本作最为核心的部分，同时也是最为出彩的卡牌系统。各式各样的卡牌总数超过500张，这必将会给玩家在牌组构成时，带来更加自由地选择。无论是外形威武的暴魔与地狱猎犬，还是作为圣堂标志弩兵与狮鹫，亦或是令人印象深刻的骷髅与食尸鬼。除了这些一直冒着枪林弹雨，冲锋陷阵的士兵外，就连各种知名英雄也这次也会化身为一张张华丽的卡牌。几乎所有在魔法门和英雄无敌的世界中登场的生物，都将以卡牌的形式出现在玩家们的眼前。而在此之上，还有新奇的法术卡与命运卡，以及双方均能使用的事件卡，各种新奇的卡牌正在等待着玩家去揭开它们神秘的面纱。如此数量众多的卡牌，想要全部收入囊中并不是一件十分容易的事情。但是对于喜爱收集的玩家来说，这无疑又多出了一种享受游戏的方式。

进游戏后先别急着对战，先学习一下必要的小知识哦！









这是最标准的卡牌对战场景

真正的英雄巅峰对决

本作的游戏模式大致上与英雄无敌相类似，战场却被转移到了4X4的方格之中。和以往把全灭对方军队为目标的游戏方式不同，本次则是以击败对方英雄这一更适合卡牌环境下的胜负判定模式。无论对手拥有多么强力且数量庞大的军队，玩家所要做的，就是使用手上代表着士兵的卡牌，杀出一条直指对方大营的血路！将敌方英雄一举拿下！作为玩家在游戏中的替身，每个英雄都拥有着不同的初始属性，玩家可以在每一回合为自己的英雄加上一点属性，以不断提升可召唤生物的等级。也可以消耗一点每回合会增加一最大值的资源来抽取额外的卡牌。没错，并不是可以无限的将手上的卡牌加入战场，而是需要通过有效分配自己所拥有的资源，进行最为适合的战术。除此之外，根据局势使用法术、命运或者事件卡，也能够为战况带来意想不到的结果。


好酷的龙鹰斗士，别急这只是初级卡，好看的在后面呢！


完成剧情任务能获得金币和龙币，又可以去抽英雄啦！


释放法术可以看到这张牌的原画


新手教学是必须要完成滴

谋略智胜，打造自己的专属牌阻

在《魔法门：冠军对决》中，每场战斗，每个对手，都拥有独特的谋略和战术。丰富的英雄+法术+命运+事件的卡牌组合，带给你无限多样的组牌可能性和千变万化的策略和战术，而不同的策略和战术之间，又互相对抗和牵制，随机应变，调整你的牌组和策略，是英雄们制胜的关键。玩家的牌组将由一张英雄卡、8张事件卡与50张其他卡牌组成。当然，如果有需要的话，玩家可以在自己的牌组里放入最多209张卡牌。生物卡及法术卡都将围绕着牌组内唯一的英雄卡进行组合，即生物必须为英雄所属正营或者为中立，法术卡也必须是英雄所能使用的法术系别。略微严格的限制带来的将是更加独一无二的游戏体验，快来从6大种族以及1个中立势力外加7大类魔法的500余张卡牌中，创造出一副只属于你的牌组吧！

除了玩家相互之间进行卡牌对战之外，游戏还提供了相当有趣、如同战役一般的各种任务。使玩家可以在与他人对战之余，享受依旧十分出彩的剧情。恶狼、圣焰城等玩家们耳熟能详的名字也会再次悉数登场。但本次的剧情究竟是延续前作，还是架空于之前的新故事，这个疑惑就交由玩家们在中文版问世之后，慢慢地自行探索吧。


打造专属牌组


500余张卡片巨献



游戏类型	3D DOTA
运营公司	腾讯
游戏状态	即将封测
官方网站	sm.qq.com

期待值 ★★★★★

更多信息关注官方微信

阿汤有话说：

《神之浩劫》(SMITE)是腾讯全球代理的3D动作团队竞技游戏，拥有该游戏的全球运营权，并在今年的腾讯嘉年华展会上正式宣布公布游戏中文名“神之浩劫”。游戏在操作上结合了3DMMORPG和FPS游戏的元素，突出战斗节奏紧凑迅速，强调个人操作及团队配合反应，为玩家提供更多操作追求及乐趣。游戏模式则在传统MOBA基础上颠覆创新，重建了的MOBA战斗规则。同时提供创新的多模式对战玩法，丰富游戏乐趣。

游戏的最大特色就是全3D游戏场景以及第三人称追尾视角，为MOBA游戏带来前所未有的体验。玩家在团队竞技游戏的丰富策略性基础上，体验更加身临其境的战斗游戏中加入打击反馈及真实弹道，玩家在一场MOBA游戏中能同时体验多种游戏的乐趣。选择一个远程攻击的神明会让游戏体验偏向FPS；选择一个近战类神明会让游戏体验偏向于ACT，选择不同的神明，体验完全不同的战斗快感。

10V10的终极DOTA模式

10V10的终极模式将会造出五条道路，在中路的上方建立一条空中的道路，这条道路的起点和终点分别在两个指挥部的中路的起点位置。在中路的下面挖一条隧道，这个隧道的最前面一部分和最后面一部分做成坡道，如此一来就多出了两条新路，这样地图就会变的更加复杂。地图不再是平面的，而是空间的。以往的地形都是平面的，而这种五条路的地形绝对堪称完美，因为它是空间立体的完美呈现，五条路不在同一个平面上，这样对战更加有意义。









10V10模式一出现，视角的锁定就会解除，玩家将可以360度全方位移动自己的视角，攻击判定方式和技能的释放方式以后会修改成360度全方位的判定方式，即使你把技能释放到天上也是允许的，不再是以前的水平线性攻击，英雄技能将可以向任意一个角度释放。如果一个技能的影响区域是圆形，那么这个技能的影响区域将被修改成球形；如果一个技能的影响区域是一条直线，那么这个技能的影响区域将被修改成圆柱形形；如果一个技能的影响区域是扇形，那么这个技能的影响区域将被修改成圆锥形……依此类推，所有释放的技能的影响区域都将改成三维图形的影响区域。


带领北欧天神的关二爷


古罗马竞技场里的决斗很有气势





海神波塞冬威武异常







打响新年横版第一炮

游戏类型	3D成人横版格斗
运营公司	搜狐畅游
游戏状态	12月13日不删档内测
官方网站	db.changyou.com

期待值 ★★★★★

更多信息关注官方微信

阿汤有话说：

有读者发微信给大叔说：“去年12月，年度十大网游里的‘横扫千军’怎么没有《暗影之剑》啊，好歹也是个大作呀，怎么连入围都没有呀！”那个游戏不是……才刚测试么！谁知道是不是个大作啊？好吧！1月杂志就小小的来个期待吧！弥补一下年底的测试之殇，至少游戏不会再跳票了不是？！

3D成人横版格斗网游《暗影之剑》以世界观设定、画面风格、打击感、操作感、PK模式上相比传统横版都有较大差异而著称。这种有别于卡通横版的另一种横版将给玩家们带来全新的体验。传统格斗只计算角色攻击动作，而《暗影之剑》使用物理引擎，用即时演算带来全新打击感。通过将受击反馈也纳入演算范围，翻倍的打击快感让你一旦尝试就停不下来。

游戏使用CG电影专用的Zbrush数字雕刻技术，用超过一万面的高精度3D模型展现写实版游戏主角，让残酷的暗黑故事走进横版世界。开发采用全程动势捕捉和惯性演算使所有角色拥有高度拟真的细腻动作，让横版从动画片变为实拍电影，完整的出招收招动作以60帧标准录制，带来比24格卡通更流畅的画面。


纯暗黑2式的界面，感觉还有点复古的味道


竞技场1V1的决斗！

《暗影之剑》独创“魔化副本”，让玩家有机会变身Boss，并使用它们的技能横扫千军！在魔化历险中，你还会发现每个BOSS背后的秘密，感受一番另类的剧情。另外，各式各样动态随机的机关陷阱，让玩家中招也能让怪物中招，令每次闯关都有新的体验。沼泽、瘴气、风沙、暴雪等多重天气与地形，还会影响技能效果与装备损耗，不断变化的挑战让闯关不再无脑！游戏在保留经典的1V1、3V3竞技之外，还引入《铁拳TT》与《死或生》系列中的“Tag车轮战模式”，玩家选用两个角色组队轮番上阵，中途还可随时切换、乱入，让格斗对战多一种可能！


刺客的暗影连击技能相当华丽


战士的旋风斩

游戏类型	3D 武侠动作
运营公司	腾讯
游戏状态	即将封测
官方网站	wuxia.qq.com

期待值

更多信息关注官方微信



美式风格下的变革



阿汤有话说：

世界首屈一指的网游大作《激战 2》（Guild Wars 2）已跨洋入土，此款由网游业界巨头 NCSOFT 旗下的北美子公司 ArenaNet 开发，夸张的世界版图，玩家可尽情冒险探索。爽快的实感战斗、精致的个人史诗剧情让你回味不已，以及无处不在动态事件让你与小伙伴们尽情合作配合，多种玩法绝对颠覆你的网游概念。它曾荣获美国《时代》杂志授予的“2012 最佳网络游戏”。众多媒体与玩家一致公认它将成为网游历史上一座新的里程碑。

下面我们跟大家讲讲这款游戏与其他网游中所不同的变革。

在激战 2 的世界中你可以在 5 个种族，8 大职业中任意选择自己喜爱的人物。游戏的特色就是继承了先作的技能系统：不同的武器可使用的技能也大不相同。即使你倒地了，也不会立即死亡，可以自救也可以通过周边玩家来急救你，你也能小而强大！此作不用刻意刷怪来提升等级，你可以探索世界而获得探索经验，在每一张地图中会有很多探索点和帮助任务，当你完成整张地图所有的这些内容，可以得到金灿灿的奖励哦！其中还有技能点的挑战任务，完成挑战也可以获得技能点，相当有意思。游戏中还有很多隐藏的内容，比如笔者在一个山洞跳跃中发现的华丽宝箱，美丽的水下通道，蛙人部落等等。

总之，激战 2 给我们展现了一个未知的世界，众观当下枯燥的泡菜游戏，那份清闲雅意、那份神秘探知，或许能够让你找寻游戏的另一种乐趣。


新手任务找牛头怪接


一同见证史诗级武器的诞生


只有欧美风的网游才会出现这么丑陋的角色



角色死亡前一刹那还有特写





年度跳票榜首位提名

游戏类型	3D武侠动作
运营公司	腾讯
游戏状态	即将封测
官方网站	wuxia.qq.com

期待值

更多信息关注官方微信



阿汤有话说：

这款游戏从发布之初就和两个字结下了不解之缘，那就是“跳票”，当然这也符合腾讯对于新款大作游戏的运营思路。毕竟是他们运营的第一款名人武侠小说改编的网游作品，不跳个半年一年的票，都不好意思面对玩家！记得去年4月底，大叔我参加了这款游戏的媒体内部测试，而半年以后所谓的删档封测才姗姗来迟，什么内测公测的大家就先搁一搁吧！去年12月，这款游戏入选了我们杂志十大网游“不测风云”的提名，以我对腾讯的预估，它前面至少有个十款八款游戏在排队呢，今年年底前能轮到就不错了，不如干脆给它先挂上一个年度跳票的提名吧！

腾讯旗下首款自研电影级3D武侠网游，古龙小说改编，陈可辛、袁和平领衔顾问团。

《天涯明月刀》是腾讯在TGC2012展会上发布的全3D武侠题材MMORPG网络游戏，该游戏以中华正统武侠文化为创意基础，结合大量国际先进的次世代技术运用，旨在带给玩家具有纯正中国风画面和丰富武侠体验的游戏与市面上大多武侠游戏不同。这款游戏是腾讯公司旗下北极光工作室采用腾讯自主研发引擎制作的一款网络游戏。其改编自古龙同名小说《天涯·明月·刀》，并聘请陈可辛、袁和平、奚仲文、吴里璐四大香港电影宗师级人物担任首席顾问团，是腾讯旗下首款自研电影级3D武侠网游。

在传统的武侠世界里，江湖恩怨与纷争是永恒的主题，门派、兵器、武艺、名望等元素往往是衡量一个江湖人的惯用标尺。然而在《天涯明月刀》的世界中，江湖将得到更为丰满的诠释。独创的江湖身份系统，使每一位江湖过客拥有了独特的江湖身份：乐伶、市井、猎户、游侠、镖师、绿林、捕快、文士、商贾、悬眼……众多的江湖身份令《天涯明月刀》的武侠世界更加精彩纷呈。


游戏偏向于动作，连击COMBO等效果比较考验操作哦！


角色创建界面对门派职业的技能、属性、特色都介绍很全面


在低配置环境下也可以畅快游戏


封测结束后，公会都小有成就，只等公测大展身手了

游戏世界中，无论是傲立冰山之上的太白剑客，还是纵马大漠之中的神威将士；无论是在主城中维持治安正义凛然的捕快，还是孤身潜入江南小镇暗影独行的杀手；无论是玩家热血扮演的八荒弟子，还是古龙原著中浓墨重彩刻画的公子羽、傅红雪、明月心等一众NPC人物……都鲜活地还原了玩家心目中的武侠梦、武侠魂。也正因如此，游戏在今年进行的两次封测中都获得了罕见的好评度和期待度。


真正真人等比例的坐骑设计，告诉你什么才是高头大马


游戏的技能系统设计得很独特，需要玩家好好研究一番



游戏类型	3D 武侠电竞
运营公司	空中网
游戏状态	即将封测
官方网站	xlx.kongzhong.com

期待值 ★★★★

更多信息关注官方微信



阿汤有话说：

不知大家还记不记得曾经有一款网游叫《新流星蝴蝶剑 OL》，当时游戏由久游网代理运营，后来被业界标榜为“成功的推广，垃圾的制作”。虽说游戏以先进的虚幻 3D 为引擎，画面十分华丽，但是游戏内部系统构架却一塌糊涂，玩家体验度和游戏可玩性极差，直接导致服务器人数大起大落，玩家迅速流失并最终停服。而这款《新流星搜剑录》就是它的姐妹篇，同样的制作人，同样的制作公司，以动作和电竞为切入点再度卷土重来，渴望能够一雪前耻，得到玩家的认可，破茧重生。

蝴蝶剑升级搜剑录，冷兵器搓招对战也算有创意吗？

《新流星搜剑录》是由优秀游戏制作人蔡浚松领衔开发的一款纯武侠 3D 格斗网游。由台湾昱泉公司制作的单机游戏《流星蝴蝶剑 .net》终于迎来了他的第四代作品——《新流星搜剑录》。第一代毫无疑问是《流星蝴蝶剑 .net》；第二代叫《铁凤凰》，但《铁凤凰》只在海外发售，属于 XBOX 游戏；第三代叫《新流星蝴蝶剑 OL》，由于各种变故夭折。经历了前三代作品的洗礼，蔡浚松老师重新出发，制作出了第四代作品，其名为《新流星搜剑录》。游戏凭借更自由的格斗体验、更富想象的格斗招式、更丰富有趣的团队格斗模式，打破常规武侠网游职业、等级、技能、传统结拜结婚师徒系统的束缚，让玩家真正感受到新流星更自由更真实的江湖，重新定义武侠网游，开启新流星时代。


画面和技能依旧还是那样华丽


妹纸不小心踢到你的屁股啦！



4V4 竞技场是游戏的一大特色！


捏人界面似曾相识，蝴蝶剑套一下？


技能释放 10 连击

新流星全球独创中国武侠冷兵器搓招对战玩法，此玩法曾在 E3 获得“最佳游戏创意玩法”大奖。这是蔡浚松继上一作品之后的同类型创新之作，该游戏延续中国冷兵器武侠格斗独创玩法，玩家通过不同的冷兵器选择（例如刀，枪，剑，棍，匕首，大锤），经由不同兵器的招式变化（距离，速度，招式，操作），进而研习出招式之间的进攻、防御、走位策略，并借由兵器的相生相克，让玩家可以自由组合，创造自己的招式进而开创自己的门派收徒。玩家在游戏中经由战绩匹配进行 1V1 或 4V4 的对战，通过不同的对战游戏模式，如对阵、死斗、暗杀、猎头等，获得相应的江湖称号和成就，争夺江湖中该兵器的第一高手，体验真正江湖中一山还有一山高的经历。



游戏类型	战争策略	运营公司	天戏网络
目前状态	开放测试		
官方网站	www.xinchangol.com		

俗话说："好事多磨，一波三折"，《信长之野望 OL》之于笔者更是多灾多难但又永远不离不弃的好网游。最近《信长之野望 OL》再度由上海天戏网络代理，使得众多和笔者一样苦苦等待了三年的信长迷们，头顶青天喜大普奔！——《信长之野望 OL》终于第三次回到中国内地啦！

《信长之野望 OL》是光荣株式会社（KOEI）根据同系列单机游戏所开发的一款战争策略 MMORPG 网络游戏，采用即时回合制为战斗系统。《信长之野望 OL》以群雄割据的日本战国时代为背景舞台，真实的重现了当时众多大名人物及家族势力，玩家们可以选择游戏内 8 种职业之一参与其中，体验战火纷飞的战国生活，并亲手推动及改变各个家族的历史发展，亲身经历各种不同的、扣人心弦的历史事件。

一波三折的"信长 OL"

一次关服

2004 年由盛宣鸣代理登陆中国内地之后，备受好评，2006 年公测《飞龙之章》更是一同开放了 5 组服务器，各个爆满，可谓盛况空前。但是好景不长，2007 年 8 月，盛宣鸣在没有通知玩家及发布官方公告的情况下突然关闭服务器，玩家们陷入了恐慌之中。仅隔一天，信长 OL 官网便发布了停服公告，这一停就是足足一年有余！



二次关服

2008 年 10 月，北京中荣巡游网络科技有限公司与光荣株式会社（KOEI）宣布签订代理《信长之野望 OL》及《大航海时代 OL》的合约，并在 1 个月后宣布《信长之野望 OL　破天之章》正式公测。突如其来的幸福让所有信长 OL 的玩家们激动不已，纷纷摩拳擦掌等待自己最爱的游戏回归。

2009 年 7 月，国服《信长之野望 OL》迎来了新版本《争霸之章》的更新，新篇章新增了如九州三国志、大决战、中高级者任务、御览武术大会、战国画卷等全新要素，打造出全新风格的游戏资料片。

2010 年 11 月，原本正如火如荼展开游戏活动的中荣巡游，在无公告、无通知玩家、没有作出任何解释的情况下关闭了游戏、论坛、甚至官方网站。信长玩家们投诉无门，欲哭无泪。也正是这第二次关服，大批的国服信长玩家涌入了海峡另一边的台服。国服信长 OL 这一走，又是让人欲哭无泪的三年。

新代理签约

2013 年 9 月，一个振奋人心的消息传来，上海天戏网络正式对外宣布将携手光荣特库摩公司，再度迎来《信长之野望 OL》国服的回归，同时郑重承诺：只要光荣不停止更新，我们将永不关服！此次回归，带来了全新资料片《凤凰之章》，新增如城下町、家臣团、秀吉战记等新要素，并增加了全新技能供玩家选择。

六大新手玩家必知之卷

大名势力

游戏可选国家分为织田、武田、上杉、北条、今川、德川、斋藤、足利、浅井、朝仓、三好、伊贺、杂贺、本愿寺共 14 个。国家与国家之前可以产生同盟及敌对势力，并在每周会发生合战事件。合战是国家与国家之间进行领土争夺，最终实现"一统天下"宏愿的直接事件。合战需要玩家与玩家之间，通过击败敌方各个武将并夺取阵地，从而赢得战斗胜利的 PK 型游戏模式。

而除了领土争夺之外，游戏还提供了大量日本神话故事作为背景设计而出的各式各样具有特色的迷宫及怪物，让喜欢日本神话传说的玩家们也可以融入其中。游戏共有 8 种职业可供玩家选择，分别是：侍、僧侣、巫女、忍者、药师、锻冶匠、阴阳师和倾奇者。每一种职业又可以特化成三种不同类型的特化职业，共计 24 种特化职业。



玩家选择出生地势力图

人物培养

玩家在建立游戏角色的时候，可以根据不同喜好进行人物面貌、身材、声音等的设计。之后可以按照想玩的职业，进行人物属性点的分配。因为

游戏属性是在建立角色时候分配的，之后每次升级系统都会自动帮玩家加点，所以此时的加点非常的重要，需要玩家仔细斟酌。每位玩家在达到一定等级之后，系统将解锁潜在能力、技能觉醒等丰富的强化系统。玩家们可以根据自己的职业需要进行配置。



设置人物属性

技能奥义

每个职业特化之前，可以通过中级者任务进行技能目录的收集，并在游戏体验时，修炼所学的技能，在特化后，玩家还可以按照指定特化习得该特化特有技能，从而固定游戏职业的作用。每个特化职业还存在奥义技能，需要按照不同的要求才能进行释放，玩家可根据战斗的需求进行选择。


回合战斗画面 希望国服能早日引入 HD 版来改善游戏的画面

任务系统

从进游戏开始，玩家们将一路跟随任务脚步成长，直至成长为一名矫勇善战的勇士。游戏提供了各种充实的任务路线。从初级、中级者任务，到上级者、迷宫任务，再到军阶、每日成长任务等，玩家们可以体验到丰富的，不枯燥也不繁琐的各色任务，配合如诗一般的风景和优美的背景音乐，必定让玩家们沉浸在战国路的旅途之中。


接取各种任务来应对试炼

生产系统

信长 OL 中的生产系统非常的丰富，而玩家所需要的装备、医药品及各种实用道具，都是通过生产而得的，所以基本的赚钱手段也变得更加具有特色。而武器和装备还可以用赋予、入魂等办法进行强化，这让玩家在游戏体验时更能得心应手。


在城内和各种 NPC 进行互动

新版本新特色之卷

在国服即将开启的《凤凰之章》资料片中，游戏更新了更多新玩法和特色，下文就来逐一进行介绍。除此之外，《信长 OL》中还有着许许多多的小系统、小玩法和丰富的游戏内容，等待玩家们的发掘和探索。



城下町：作为游戏中特色的建设类玩法，新版本更新了城下町的设施。在设施中，玩家们可以通过一定条件发展和建造各种建筑，配合新版本的家臣团玩法，一定能让玩家们爱不释手。

家臣团：家臣可以与玩家们一同征战，一同冒险，陪伴玩家进行游戏。而特色的家臣培养也让玩家们更能珍惜与家臣的友谊，如何培养需要的家臣类型也是非常重要的考虑因素。家臣的培养和成长，需要通过城下町的各种设施进行强化，另家臣成为玩家游戏中不可缺少的左膀右臂。

秀吉战记：新版本中更新了全新的战记迷宫，玩家将同丰成秀吉一道驰骋沙场，经历和改变战国中各种历史事件和转折点。

新增技能：每个版本都会新增许多职业技能和特化技能，《凤凰之章》也不例外，在新资料片中，每位玩家都会增加许多新的技能与奥义，如何取舍和运用，需要玩家们不断的摸索和实践。

结语

《信长之野望 OL》在国服的历程步履艰辛，一波三折，但是信长玩家从未抛舍掉过那份最初的感动。即将开启的《凤凰之章》带给玩家的有感动，有幸福，但是也有那么一份害怕和迷茫。感谢再次归来，也害怕再次失去。最后笔者也希望代理商能说到做到，光荣不停更新，国服永不关服！

编：Samtown 美：grass



休闲网游大作，街篮热潮再袭

游戏类型	运动休闲竞技	运营公司	世纪天成
目前状态	火爆公测中		
官方网站	fs2.tiancity.com		

《自由篮球》即韩国Joycity所研发的街头篮球正统续作，荣膺2013"金翎奖"最受期待网络游戏、"宝鼎奖"最佳视觉网络游戏。游戏不仅保留了FreeStyle系列的精髓，更以此为基础全面革新进化：最新的Renderware引擎、1080P全高清精细画面、120FPS超流畅操作手感、800种花式技能组合、30秒新手速成，必将为你呈现最酷最炫的街头篮球！游戏由世纪天成代理运营已于12月19日开启正式公测。自公测之日起就再掀街篮热潮，大量新老玩家涌人这款街篮大作，火爆程度空前。官方公测前还宣布了韩国超人气美女天团f(x)代言国服，为这股街篮热潮再添一把炽火，f(x)本次代言不仅让更多的人知道了《自由篮球》，也为玩家带来了更全面的视觉福利。如果你也是篮球爱好者或是对运动休闲类网游感兴趣，不妨一起来了解下这款超人气的街篮大作吧。

韩国美女天团F(x)激情代言



由宋茜（Victoria）、安柏（Amber）、露娜（Luna）、雪莉（Sulli）、水晶（Krystal）五位风格不同的美女组成的女子组合F(x)，被誉为“有望将亚洲女子组合浪潮更新换代的新生势力”。全面发展的f(x)用五人不同的魅力征服了数千万粉丝，当之无愧地成为了亚洲人气最高的女子组合之一。

《自由篮球》作为经典街篮续作，游戏充满运动和青春元素，据悉f(x)的成员Amber本身就十分喜爱打篮球，其他各名成员浑身上下也充满了运动细胞，相信此次国服《自由篮球》邀请这五位全面发展的美女组合来代言，不仅仅是因为她们在国内的超高人气，还契合了本该属于篮球的精神——阳光健康、积极向上，也给了玩家一份“内外双修”的视觉享受。





传承FreeStyle经典之作

在《自由篮球》中，不仅保留了街篮1代经典的1位玩家控制1个角色，3V3篮球斗牛的核心玩法，同时推陈出新，采用了最新的Renderware引擎，在提高游戏画质的同时使卡顿完全消失。职业间的高度游戏平衡性、竞技级别的对抗操作、自由多变的战术搭配不仅唤醒了许多篮球老男孩的心中记忆，完善的新手教程与高清的嘻哈游戏画面更受到了大量新人玩家的赞赏。更全面的崭新技能绚丽登场，乔丹跳投、梦幻脚步、天勾投篮等传奇巨星的招式一一重现。数支世界知名的Hiphop冠军乐团跨界为游戏打造歌曲。街机搓招般的操作手感，加上引擎对动态骨骼的精细捕捉，完美再现真人街球技术的复杂与柔韧性，高超的AI对手也将成为考验玩家的试金石。

当然创新的游戏玩法当然也必不可少，《自由篮球》优化了匹配系统，ASA匹配会根据自身胜率合理匹配与自己实力相近的对手，并且匹配开始之后就直接进入比赛画面，让所有玩家能更快享受游戏的乐趣，真正做到“5分钟的游戏体验”。传统观念的房间列表也被完全颠覆，从以往的站桩等人变革为赛前练习，玩家在等待队友加入的时候，能够在球场内自由练习，来几个暴扣热身，让街头氛围更浓厚。篮球比赛更真实。例如篮板轨迹的变化，在《自由篮球》中，篮板落点是一个未知数，球不碰篮筐，你根本不知道会落在哪点，对内线技术的要求提高也让游戏充满了观赏性与未知性。



五大职业介绍

灵魂的指挥家 控球后卫

Point Guard（控球后卫），简称PG，是球场上控制球权，发起战术进攻的指挥者。PG职业拥有最好的控球和偏向突破能力，超强的远程投篮技术。能用魔幻般的街球技术迷惑敌人，突破对手的防线轻松过人，迫使对方补防。同时控球后卫也拥有游戏中最快的移动速度和抢断能力，能够迅速走位到球场上的各个位置，甚至通过断球夺取对手宝贵的进攻机会。这个职业充分考验玩家的传球能力和全场组织意识，是球场中的助攻大师，一位不折不扣的战术指挥家。

闪电般的刺客 得分后卫

Shooting Guard（得分后卫），简称SG，是游走在三分线外的神射手。不同于组织后卫的全能，SG更偏重极强的远程投篮技术，闪电般的敏捷性和出手速度，是一台恐怖的得分机器。不论是从三分线外发起快攻，还是防守时的抄截抢断，得分后卫擅长用闪电般的速度，不停地击垮对手的信心。

全方位的战士 小前锋

Small Forward（小前锋），简称SF，拥有所有职业中最强的突破后拉开空间中投的能力，传球、控球、速度、力量、弹跳能力也都十分均衡。能够一个人贯穿起 球队从外线到内线的进攻和防守，他时常会面对场上最大的防守压力，甚至是多名球员的协防，需要在任何困难的情况下运用多变的技术不停得分，是不折不扣的得 分机器。所以，这个角色最适合那些喜爱挑战操作难度的高端玩家，是一个蕴育巨星的职业。











篮板下的野兽 大前锋

Power Forward（强力前锋/大前锋），简称PF，是身体力量、爆发力、弹跳能力最强的职业之一，是游戏中攻守最平衡的角色。大前锋在进攻时能够对篮下低位进攻，也可以中投、上篮，但他最拿手的攻击技能还属各种灌篮神技，转身飞扣，战斧式灌篮对敌人的内线防守能造成毁灭般的打击。他在防守端，还能帮助中锋争 夺篮板，守卫禁区，让对手无法轻松得分。在玩家眼中，大前锋注定成为一头攻守兼备，充满激情的篮下野兽。

球队的守护神 中锋

Center（中锋），简称C。中锋的天职就是钢铁般的防守，用自己的身高和强横的身体阻挡一切冲击篮下的对手，运用盖火锅技能扇飞敌人的投篮，保护篮板球为队友争取更多的进攻机会。当然卖身体、卖力量的中锋大汉偶尔也能卖萌的客串一把篮下的攻击角色，让自己球队的战术更加丰富。任劳任怨的中锋职业不但是球队的守护神，更是游戏中组队最稀缺、最让玩家尊重的职业。



公测版本更新内容

战队系统： 消费5000自由币即可创建战队，加入战队不仅为你提供更多的增益加成，更重要的是能结交许多金钱换不来的重要伙伴。初始容纳人数30人，随着战队等级的提升可以增加战队容纳人数、额外增益收成等。每支战队还将有战队记录、战队贡献度、战队排名等数据，贡献度最高的队员毫无疑问就是队中的王牌！

卡片图鉴： 每获得一张卡片都能点亮你的图鉴，你可以在这里查看卡片基本属性与套装属性以及欣赏卡片的精美外观。

卡片强化： 强化卡片需要强化喷漆、卡片、自由币，成功率与材料卡片的稀有度和强化等级有关，强化失败后只会消耗强化喷漆、材料、自由币，卡片现有级不变，所以顶级卡片唾手可得！

新秀个人赛： 11级以下角色可以参加新秀个人赛，挑选两名自定义AI队友进行匹配对战，快速开始体验游戏，究竟是龙是蛇过招便知。不过要友情提醒各位菜鸟，千万别小看AI角色，当心被火锅扇的没了方向。

新地图新等级新技能： 新球场上海开放、等级上限提高到50级以及50级新技能和高手频道（24-50级）同步开放，新动作（庆祝动作、持球动作、无球动作）、新服装、新首饰、新发型等海量游戏内容开放，新的挑战已经到来。

VIP会员福利： 新开放VIP会员系统，可享受专属技能槽、额外增益、喇叭、防踢、小伙伴等特权，每次购买VIP会员都可以额外奖励100,000自由币。

特殊角色： 公测版本还会开放3个特殊角色，分别是LEOPARD队的豹颜雷奥、小火箭泰森和铁塔罗伊。

编：Samtown 美：grass

传奇回忆 时间拼图



游戏类型	2D东方奇幻角色扮演	运营公司	盛大网络
目前状态	新版本火爆公测		
官方网站	mir2.sdo.com		

人生是一场旅程，在这场旅程中我们会遇到许多人，许多事值得我们去珍惜与回忆。每一次的接触都是一个从"陌生——熟悉——结束——怀念"的过程。传奇13年，在漫漫时间的长河中也在不断变化着，从时间收费到免费，传奇在这之间改变了许多。如果你是刚接触传奇的新玩家，你一定有听说过传奇还是时间收费模式时的一些精彩故事；如果你是玩过时间收费传奇的骨灰级玩家，那你一定在那时有过专属与您的美好回忆。而下面的传奇回忆您又是否听说或是切身经历过呢！

打劫啦！传奇点卡月卡统统交出来！

时间收费时的传奇一直是所有传奇玩家最热爱，记忆最深刻的传奇！那时，想上游戏就必须买点卡冲时间，而一帮拥有点卡收集癖好的玩家在充完时间后便将一张张具有传奇特色的点卡小心地收藏了起来。那时，传奇点卡的封面每到一段时间便会更换，而每一张都极具代表性。









还记得那张扛屠龙刀的热血男吗，就连现在的热血传奇官网上都能经常见到他的身影；还记得那张印有城战场景的点卡吗，那时候攻城战的激烈程度一定不输现在；还记得点卡上印着的神兽吗，那时候的你是否集齐了整个工会的朋友将它打败，并在一阵阵的欢声笑语中将自己的游戏角色一点点成长的越来越强大！

而现在，各种方便的支付方式下，点卡月卡已经随着时间收费，成为老一辈传奇迷心中美好的回忆。



传奇中的第一桶金

曾经矿区的繁忙与辛劳你忘记了吗？那时候时间收费的传奇需要我们在游戏中自食其力，为了养活自己，大家总要计划好时间，什么时候挖矿，什么时候练级。那时的我们想要的不多，没有多么宏伟的目标或是贪婪的欲望，只要挖到了足够自给自足的黑铁和金子便会全身充斥着强烈的满足感，那样的喜悦会一直弥漫在人声鼎沸、热火朝天的矿洞里。挖矿虽然枯燥，永远重复着一样的声音，一样的动作，但是却无法与自己收获时的喜悦之情相比较！

刷怪练级 BOSS 爆宝 这才是经典的传奇记忆

时间收费的传奇无内功、无英雄，一分耕耘一分收获。想要变强大，必须脚踏实地的努力。升级靠打怪，杀 BOSS 爆宝……用时间和汗水，喂养出一个个让人仰慕的游戏角色。而那时，我们很少会去单打独斗（因为一个人根本打不过），更多的时候都是叫上一群可以为自己两肋插刀的好兄弟一起并肩战斗。而传奇的友情与爱情，又有多少是在日日重复的刷怪岁月里萌生的呢？








灯红酒绿的世界我们走不进 30 元的传奇我们玩得起

十年前传奇是时间收费，而那时，还是学生的我们，揣着一个月几百的生活费，亦或是刚开始工作，步步艰辛。五光十色的社会我们根本没有能力去见识。玩传奇，包月 30，成为最好的休闲方式。另一方面，我们有着大把的时间，可以在一个虚拟却又真实的世界里去寻求成功与成就。那时，有人在指责我们虚耗青春，但他们永远不会明白，我们收获的远比付出的更有价值。现在，事业略有小成的我们，每个月花三千、三万都不是问题。可外有事业，内有家庭，时间对我们来说却显得格外珍贵。而玩传奇，似乎也不需要再投入大量的时间。但前后相较，得失之间却也非三言两语可以说破的了。

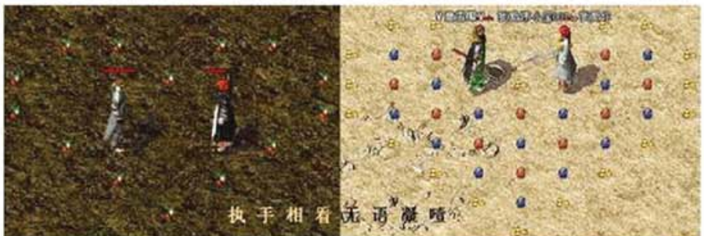
时间是块拼图　回忆更像画画

传奇里有战争也有温情，不论是现在或是曾经的传奇，将一堆堆明晃晃、亮闪闪的金币摆成各种美丽的图案在所有传奇玩家看来，想必一定是一件极其浪漫且温馨的事。曾经，你是否也有过这样一群生死结义的兄弟，你们把辛苦赚来的钱摆成自己认为十分艺术的图案，与兄弟拜天祭地，从此天作证、地为鉴，同生死、共进退！曾经，你是否也有过一个想要执子之手，与子偕老的爱人，你们把可爱的果子和金币摆成可爱的小爱心，小得只能站下彼此，从此便山盟海誓、不离不弃！











时间和回忆同样也像是个拼图游戏。而关于传奇时间版的回忆，坦言之，有的已经忘却，有的又似是而非，以上零散的几个片段，当然不能完全代表曾经的传奇。它们不过是传奇时光与回忆中，我们仍旧可以追忆到的点滴情景。而不同的玩家，其心中，对于时间收费时代的传奇，相信也一定会有属于他们自己的回忆拼图。

编：小 P 羊　美：grass

DWC 世界杯赛事回顾

12 月盛大推出圣诞版本



游戏类型	3D 动作角色扮演	运营公司	盛大游戏
游戏开发	Eyedentity Games		
目前状态	公测		

相信很多关注《龙之谷》的玩家都知道，在 12 月 13 日 -15 日期间，《龙之谷》举办了一场盛大的世界杯赛。DWC 世界杯赛邀请了中国、新加坡、马来西亚、韩国、印度尼西亚和菲律宾六国代表玩家汇聚在上海，共同角逐冠军的称号。作为 2013 年一场《龙之谷》的“收官盛典”，DWC 世界杯现场不仅有精彩刺激的比赛，还有各式各样的活动让玩家们惊喜连连。洛天依签约仪式、大电影主创人员的到场、精彩周边好礼派发等，无论是吸引眼球的活动还是实实在在的奖励，都让前去观战的玩家值回票价。最后，整个大赛以中国队的夺冠完美落下来了帷幕，相信关于夺冠的自豪感与激动的心情至今还留在不少玩家的心中。





DWC 世界杯决赛中国队夺冠

作为 DWC 世界杯决赛的重头戏，六国高手 PK 谁能最终胜出自然是所有玩家关注的焦点。在第一天上午的中国区冠军赛中，妖精的尾巴队伍从四强中脱颖而出，获得了代表中国队出战的资格。有了上午的“热身”，中国队在当天下午连下 2 盘 2:0 战胜新加坡与韩国队，以堪称完美的姿态进入第二天的比赛。在第二天对阵其他三个国家的比赛中，中国队除了在与菲律宾的对决中以 0:2 败下阵来之外，其他比赛都以 2:0 获胜，以小组第二的成绩杀入第三天的比赛，而菲律宾、印尼、新加坡也以小组第一、第三和第四的成绩在积分赛中晋级，参与第三天的角逐。韩国队和马来西亚队惨遭淘汰，无缘最后的冠军。第三天的准决赛则显得更加重要，中国队淘汰了新加坡队，率先晋级决赛。而与菲律宾竞争决赛名额的印尼队以顽强的精神上演了逆袭，成功杀入决赛。中国队与印尼队的最终决战成为了整个赛事的绝对焦点，而赛制也从 3 局 2 胜变为了 5 局 3 胜。在你来我往间，中国队和印尼队的 PK 始终呈现胶着状态，双方不相上下。虽然中国队一度 1：2 处于落后位置，但是还是反败为胜，赢得了最终的冠军，成功地在上海这个“主场”拿下了世界冠军的荣耀。

洛天依签约龙之谷

其实在《龙之谷》DWC 世界杯正式开赛之前，《龙之谷》与洛天依就一直处于“小动作”不断的状态中。话题营销一路从光棍节的反单歌曲到艾琳的婚书，沸沸扬扬间成功地吸引了《龙之谷》玩家和洛天依粉丝两方阵营的目光。洛天依签约《龙之谷》似乎是一件水到渠成的事情，但是双方借着 DWC 世界杯决赛的东风，还是玩了一把创意营销，把一个原本普通的签约仪式打造成了一场“婚礼仪式”。现场艾琳和洛天依两人在盛大和禾念领导人的指引和见证下大秀恩爱，而双方的家长也分别发表了“嫁女感言”，签约仪式正式礼成。目前，以洛天依命名的新区华东电信八区“天依军团”已经于 12 月 12 日正式上线，而之后更多关于洛天依及其他 V 家偶像的 NPC、时装、坐骑等活动将连番奉上，看来双方的合作还将更加深入。

小龙妹热舞助阵《守护》MV 首播



当由洛天依演唱的《龙之谷》DWC 世界杯战歌“守护”首次曝光后，获得了一致的好评，无论是游戏玩家还是音乐迷们都对这首歌赞许有加。缓慢抒情的前奏搭配上慷慨激昂的主旋律，一种音乐上的循序渐进和冲突美让整首歌曲完美融合。在 DWC 世界杯现场，战歌“守护”的 MV 首播，同样让玩家们有了惊艳的感觉。MV 在塑造歌曲史诗般的气质上可谓是恰如其分，在悠扬的部分以洛天依的近景或特写等充满静态意味的镜头来进行缓解，而到了节奏感分明的快歌部分，则在华丽的战斗场面中来回切换，同时配以游戏中各职业帅气的镜头，让人感受到了他们的强大气场。游戏中玩家们奋战在各大巢穴的英勇画面自不用说，在 MV 中还运用了游戏故事主线的很多 CG 场

面，让人们瞬间穿越到了《龙之谷》这个宏大的世界观中。其实在MV中还有不少《龙之谷》大电影的片花，就连玩家Navi作品《I am I》的精华片段也收入其中，可见制作之用心。除了有MV可以“养眼”之外，《龙之谷》的小龙妹们也在DWC世界杯决赛现场献上了战歌宅舞，带来不同于MV的别样体验。这是她们继刺客灵山发布会后第二次展示舞蹈训练营的成果，现场热辣的舞姿、投入的表情，每一个细节都让玩家们见识到了她们的努力。在她们的带动下，现场气氛一度炒至高潮。



大电影主创团队现身

《龙之谷》除了游戏本身之外，在影视界也有涉及。由米粒影业制作的《龙之谷》大电影从决定制作至今，都是众多谷迷玩家心中一件“悬而未决”的事，所有人都翘首企盼着电影的正式上映。而随着公映时间2014年6月的日益临近，电影的制作也即将进入最后的尾声。借《龙之谷》DWC世界杯决赛之际，米粒影业也趁势推出了第三支预告片。在全新预告片中，神圣天堂的王宫场景首次曝光，就连充满了神秘感的国王也首次露面，更有杰兰特和贝斯柯德的全身近景亮相，令玩家对电影的上映更加充满了期待。在DWC世界杯决赛现场，还录制了六国选手和观战玩家们对大电影的祝福，你一言我一语诉说着对电影的期待，兴奋之情溢于言表。据了解，这些祝福很有可能在大电影正式公映之时出现在影院的大荧幕上，相信这样的安排一定会让玩家们更有亲切感。







作为一场狂欢盛典，自然是少不了各种奖励为玩家们助兴。如果说最不靠运气的奖励，那就非DWC纪念版围巾莫属了，只要当天是前30位到达现场的观众就能免费获得一条，一张价值10元的门票就能带来一份价值100元的奖励，不少玩家为了这个高回报的“投入产出比”纷纷提早来到了比赛的现场，可见奖品的诱人程度。而除了DWC纪念版围巾之外，《龙之谷》还准备了艾琳腕枕、手机内裤、疯鸭玩偶等一系列周边，这些都是通过抽奖产生的幸运儿，意外的收获也让不少玩家喜笑颜开。一些游戏键鼠、耳机等实用数码产品更是受到了谷迷玩家们的欢迎，抽中的幸运儿们自然成为了其他玩家羡慕嫉妒恨的对象。而此次DWC世界杯赛还有一个最“奇葩”的奖励，为了呼应明年的巴西世界杯《龙之谷》竟然送给玩家活的巴西龟，也算是最令人难以忘怀的奖励之一了。除了现场的奖励之外，在《龙之谷》合作的网吧转播现场也为玩家们准备了丰富的奖品，让一些没能赶到会场的玩家弥补了一点心中的遗憾。

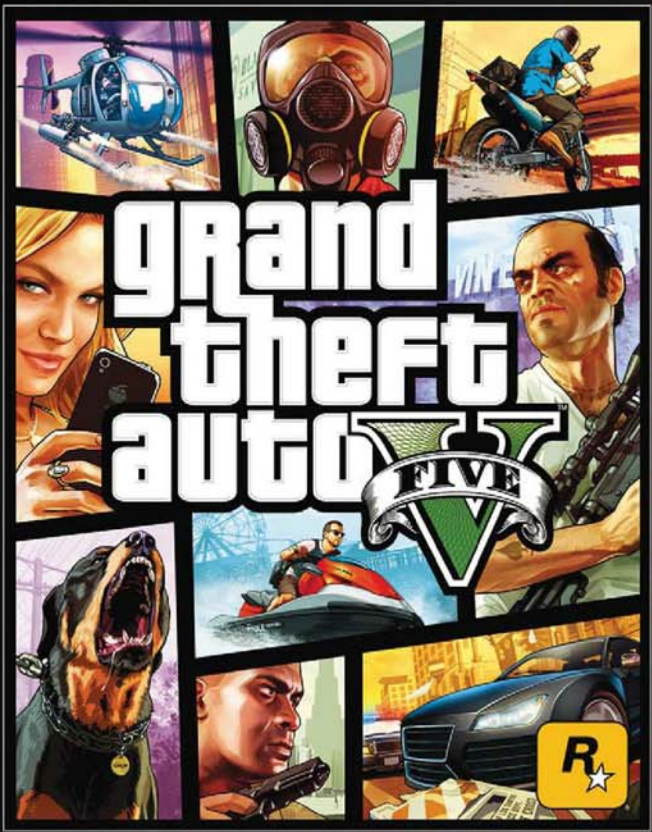


12月圣诞节版本奉献圣诞情缘

虽然DWC世界杯决赛已经结束，但是《龙之谷》在12月24日上线的圣诞节版本，为玩家献上了2013年的最后一份“厚礼”。在此次版本中会推出天堂防御战系统，全新的挑战带来全新的冒险，更可以体验到16人组队的副本，玩家们还有机会获得属性龙玉，这对热衷打造极品装备的玩家来说，无疑是一个好消息。而阿尔特里亚大陆探险模式第三期也再次开启，玩家们可以再次体会到大富翁玩法的乐趣，一些新增的奖励也令人期待。圣诞节自然也少不了一些节日服饰，圣诞时装、圣诞三件套和圣诞宠物的登场也为这个热闹的节日增添更多的节日气氛。同步更新的在线和签到活动都能为玩家赢得商店交换币兑换奖励，连续签到还有机会获得宠物和坐骑，堪称千载难逢。



《龙之谷》世界杯已经落下了完美的帷幕，精彩纷呈的狂欢盛典让玩家们享受到一场年末的放纵。而12月圣诞节版本的登场，属于意料之中的常规惊喜，相信错过了DWC世界杯狂欢盛典的玩家一定能在圣诞节版本中感受到《龙之谷》送来的温暖。



十七亿大制作
侠盗猎车手 5

◘编：X 先生
◘美：grass

游戏类型	动作游戏	英文名称	GTA5	游戏平台	PS、Xbox、PC
		制作公司	Rockstar	发售时间	2014 年早期
游戏特点	有史以来最值钱的文艺作品，无敌大作				
适宜人群	白领、朋克、学生……所有人，只要你年满 18				

经典的《侠盗猎车手》系列去年推出了第 5 代作品。这款作品上市三天全球销售额突破 10 亿美元，刷新了各种记录。玩家的评价基本上是“史无前例的震撼！”“牛哔的一绝啊”……

最近有消息说它将会登陆 PC 版本。虽然迟来了几个月，但众多 PC 玩家也很期待它。大家都想搞明白制作公司给 PC 定制多少自由度。参考《GTA 4》后期游戏的开放性，PC 版本还是有很多深度可以挖掘的。另外玩家关心的就是它的操作性在 PC 上会有怎样的变化，特别是射击和驾驶的感觉。历史上 R 星这点还是做得相当不错。

毕竟，它不能辜负了这款游戏 17 亿元人民币的开发制作费用。据说制作公司拍摄了超过 25 万张照片，还研究人口调查和汽车销售数据，力求在游戏中最真实的还原现代场景。如果几百年后，人们想要回顾这个时代的真相，只需要玩这个游戏就行了，就像我们现在看历史小说一样。

下面我们就来看看 17 亿究竟用在哪里吧！

编撰故事背景

游戏的背景发生在一个叫“洛圣都”的城市。它的是根据多个美国城市原型塑造的巨型虚拟地图。在这个城市里，住着各种半仙大师、过气明星和帮派怪人。这些人曾经是被羡慕的目标，现在却在局势不明的经济环境下艰难度日。在这些浑浑噩噩的人中间，有三个性格迥异的犯罪：街头混混富兰克林正打算寻找大捞一笔的良机；坐过牢的职业抢匪迈克，已经金盆洗手；还有疯狂、凶横，老想着大干一票的崔佛。

这三个人在机缘巧合之下凑在一起，开始冒着极大的风险，进行一连串大胆而危险的抢劫行动……


你以为这张图只是 GTA 的宣传？它其实是发行当天玩家争抢游戏的火爆场面写实！




大地图

丰富游戏内容

制作团队表示：“这是我们打造过最庞大的世界。”只要离开了游戏的序章，玩家就能随心所欲地尽情探索。地图的运作方式和之前的《侠盗猎车手》有所不同，游戏中菜单地图会随着玩家探索世界的步调逐一揭露，缓慢地解开幅员广大的面纱。地图主要分为两个区域：洛圣都市中心和布雷恩郡郊区。其中涵盖的地形种类繁多，包括山区、河流、湖泊、军事基地、海滩、海洋、农场、沙漠，闹市街头等等。整个游戏世界充满着专属区域的 NPC，甚至野生动物，并且有 24 小时的日夜循环，还有完全动态的天气系统。打造出这么巨大的地图环境花去了不少钱。且不说市中心的大量建筑设计建模要钱，在野外还有各种植物和风景布置也需要很多资源投入。

大牌主角 ×3

《GTA 5》里共有三个可供玩家选择的主角。分别是迈克、富兰克林和崔佛。游戏中有许多任务要由其中两位或者所有三位角色同心协力完成。当这些角色为了完成差事而共同合作时，玩家能够在这期间自由切换不同的角色。方式包括过场动画时、游戏中自动切换，和手动切换。手动切换让玩家能依照自己的个人策略，随心所欲地选择完成任务的方法和角色，充分运用每个角色的专属武器和技能。这种方式让游戏不再平淡无奇。

在没有执行任务时，迈克、富兰克林和崔佛都各自有不同的生活、朋友、嗜好和副业。只要不被警察追击，玩家可以随时自由切换，及时查看这些角色目前正在做些什么。这不但能让玩家可以透过三个不同的角度来体验和探索洛圣都市和周边环境，更可以满足每个人心中的那个偷窥欲望。经历三段不同的人生。

给这三个人物在游戏中安排日常生活需要花费大量的制作资源。游戏中的角色还请来了大牌明星配音。



人物都有好莱坞明星原型，你能认出来吗？

迈克



曾经是恶名昭彰的银行抢匪，后来与"FiB"达成协议，接受证人保护计划而退休。他拥有家庭、财富还有豪宅，但过着高档生活的他却觉得无聊、痛苦。他和家人的关系糟糕。他甚至厌烦了去看心理医生。迈克的内心似乎很怀念当亡命之徒的日子，想重拾犯罪生涯顶峰充满活力的快感。

富兰克林



富兰克林与其他两位主角生活在截然不同的另一个世界。他和他年长的好友拉玛一起担任回收人的工作。平时干一些小偷小摸、低级帮派犯罪的勾当。这个年轻人有着远大的梦想：他想要更多的钱，他想要住大房子，他想要开豪车。最重要的是，他想要获得别人尊重。一次偶然机会中，迈克给了富兰克林一个机会，去了解更加有利可图的犯罪生涯。

游戏中老罪犯培养小罪犯的故事是一条主线。



崔佛

崔佛的个性火爆，随时有可能被激怒。他的脾气可以用"脱缰野马"来形容。他曾经和迈克一起干过抢劫的勾当，后来却意外结束了合作关系，移居到一个破旧的小城镇。他和当地的吸毒者、机车帮派和精神错乱的人一起从事不法勾当，随心所欲地进行毒品交易或者走私武器。当崔佛打听到很久没联络的老朋友迈克和他的新徒弟打算在洛圣都大干一票。他极想加入其中。虽然另外两个人并不是很乐意。



游戏核心机制

由于各自有各自的背故事和技能特长。三个主角一开始的属性就会不一样。每个人物属性都会随着经验积累而提高。每个角色的技能也会随着游戏的进展而提升。角色运用某项技能的次数越多，相关的能力也就随之提升。比如你让迈克多去驾驶直升机。他的飞行能力就会提高。

每个人的能力包括：


第四个位置是留给玩家自定义角色

特殊能力	该角色的特长。
体　　力	决定运动的能力，更长时间跑步、游泳和骑车。
射　　击	决定枪支后坐力、精准度、装填速度、弹药量。
力　　量	肉搏伤害，撞车、爆炸抵抗。高尔夫球和网球可以升级。
潜　　行	角色行动安静，潜行速度加快。
飞　　行	驾驶飞机不受气候影响，驾驶飞机种类变多。
驾　　驶	车辆操控能力变强。
肺 活 量	潜水能力。

注意：每个角色都技能都是独立的，你让富兰克林开车，迈克的驾驶技能不会提高。


暴力的事情交给崔佛总没错

特殊能力

迈克

迈克是枪法神准的射击专家，能在枪战中是让时间变慢，更容易瞄准目标。高速驾驶、爆头和潜行成功都填充他的特殊能力条。

富兰克林

富兰克林是一个技术高超的车手。他的特殊能力是在驾驶陆上载具时让时间变慢。他可以飞快地在车流中穿梭，轻松的急转弯。高速行驶、闪过碰撞和逆向行驶都可以填充他的特殊能力条。

崔佛

崔佛是一个脾气火爆的反社会毒瘤。他会进入狂暴状态，造成两倍伤害，自己承受伤害减半。击杀目标，爆头，高速行驶和受到伤害都能填充他的特殊能力条。



过肩射击视角

战斗

《侠盗猎车手5》的战斗射击和之前的游戏完全改头换面。它有全新设计的武器转轮，给玩家收集找来的所有武器。不管是死亡或是被捕，所有武器和弹药依旧会保存下来。发现或购买一把武器后，玩家就可以永久保留该武器（所以有了之前杂志上介绍的，玩家研究武器负重的新闻。）

游戏战斗中新增了“战斗就绪”状态。掏出一把武器后，可以匆忙地从腰间射击，或是拿起武器精确瞄准。PC版本因为有鼠标——瞄准神器，所以可能会对瞄准有更多的优化。其他战斗的改进也有很多，比如可以使用“翻滚”寻找掩体，闪躲火力。这次游戏的准星也更智能，会从白色变成红色来识别敌人。目标敌人被杀死，准星上会闪过一个小小的“X”。





开飞机那是松松的事情



定制电镀跑车。拉轰！

载具

游戏的驾驶物理机制采用了最先进的模拟算法。各种载具都尽可能地呈现真实世界里的物理特性。如果想要狂飙或者越野，可以试试看四驱越野车，如果想要在大道上高速飞驰，可以选择低车身过弯性能良好的Cheetah。如果想要提升车辆性能，也可以访问“改制中心”。那里可以对刹车、悬吊、传动系统等进行各种改造和调校。有闲钱也能对车身套件和烤漆等新玩意儿个性定制。

在GTA 5里面，只要拥有适当的存放场所，玩家角色可以拥有任何载具。要购买新车，玩家就必须先有车库。要先有地方停，才能买船。要先有飞机库，才能买飞机。要是你的载具遭到摧毁，它之后会随机出现在车库中。如果你的载具被你遗弃，它就会被扣押。想要拿回被扣押的载具，需要付250元的罚款，并亲自去取。

GTA5的车辆可以开进任何一家洛圣都改车行进行改装。和之前游戏一样，角色改装了车辆之后，那辆车就属于他了。

生意门路

金钱是《侠盗猎车手5》的王道（现实世界也一样）。钱是游戏中许多任务和抢劫案的动机所在，更是购买高级资产、载具、武器和定制漂亮外观所不可或缺的。以下几个方法可以赚取大把金钱。





掠夺

游戏中有大量24小时营业的便利店等待着你去抢劫。玩家走进收银台，再拿出枪指着店员。他就会明白你的意思。整个抢劫过程中都必须用枪指着店员。等到他把收银机里的现金全部交给玩家，抢劫就完成了。您也可以朝着他身边开几枪，敦促他动作快一点，不过要记住，死翘翘的店员是没办法给你任何东西的。

游戏中的大型抢劫是分成多个部分的大型任务，需要仔细计划实行。一次成功的抢劫能带来丰厚的金钱收入。不过如果抢劫中某位同伙出了岔子，可能让玩家付出惨痛的代价。在游戏中玩家可以参与各种各样的重大抢劫案。每个抢劫过程都很刺激，还能协助推动主线故事发展，让你更快加入更大型、更精彩的任务。

如果抢劫的任务太过艰巨。玩家可以先从收集隐藏物品开始。游戏中隐藏有各种物品可以收集。其中有些物品非常值钱。有些东西只需要顺手牵羊就能入手，还有一些会有食肉动物看守……



这个游戏就是以抢车命名的！



全球股市陷入危机，就是外行入场的完美时机

投资

每个人在游戏中的虚拟股票市场都有机会大赚一笔。高卖低买就是最直接的赚钱方法。游戏中有两个证券交易所。LCN（受故事和游戏剧情发展影响）以及 BAWSAQ（受 RS 全球联网玩家行为影响）不过股市有风险，入市需谨慎。投入股票市场是让你输到脱裤子最快的方法。如果你想要投资，可别忘了好好研究自己的资产组合，和游戏中的一些 NPC 互动也可以获得不少小道消息。

等到你本钱够多了。游戏中还有各种实体店铺待售。从资源回收公司到出租车公司，甚至大麻药房和电影院都是可以投资的对象。有些大型资产需要投入数百万元购买。这些实体产业可以为玩家带来潜在的收益和稳定的收入。



这里的雾霾不严重！

其他可以干的事情

看电视

这里有《无能狂怒人》、《共和太空游骑兵》、《出名或出丑》等经典的节目。游戏中的电视不只是一些一再重复的老套愚蠢内容。



游戏中真的有电视台，你可以去访问



被警察追击到桥上，跳伞逃脱

听广播

这里有五花八门的各种电台。从摇滚、乡村、流行、朋克、舞曲到嘻哈。所有的音乐元素都在这个快要过时的媒体上存活。当你在高速公路上飞车追逐的时候，绝不愁没有对味的音乐陪伴。



据说这些音乐都是花了大价钱买版权制作

城市观光客

你曾经幻想过移民到这样一个城市吗？住在这里的人个个都是毫不留情的去追求个人利益的“理性人”。这个城市里一年到头都是宜人的气候，空气干净到可以“看不到”。这里依山傍水，特别适合运动。游戏的运动是很多技能提升的方法。在这里有水上运动，山地骑行和各种特别适合匪徒的项目。在郊区，还有一个军事基地，那里的军火不仅能看，还可以卖，还可以抢。总之，在这个城市里充分观光是必须的，就算是为了熟悉一下地形，被警察追击的时候能够跑得更快。



世界之大无奇不有，还有隐藏 UFO 元素哦，欢迎来到洛圣都





兰博：游戏版

■编：想要健身的 X 先生　■美：grass

游戏类型	第一人称射击	英文名称	Rambo: The Video Game
		制作公司	Reef Entertainment
游戏特点	老电影改编，画面不错	游戏平台	PC PS Xbox
适宜人群	肌肉暴力男、张飞性格男	发售日期	2014 年 1 月 17 日

一般的经验中，凡是电影改编的游戏很容易就出现坑爹的情况。不过《兰博》这个游戏已经不仅仅是电影改编。自从 1982 年《第一滴血》上映后，史泰龙和他扮演的无敌肌肉英雄已经成为了一种文化象征。据说它的累计票房已经超过了 6 亿美元。所以这次的改编游戏还是受到不少玩家期待。本来游戏将在 2013 年内上市，结果为了提高质量，它跳票到了 14 年初，究竟会不会再次跳票难以知晓。


用游戏还原电影场景

为了保证游戏水准，兰博的扮演者史泰龙授权游戏开发商使用原始的电影配音。虽然没有演员亲自配音（第一代电影某主要角色扮演人其实已经仙逝），但在高科技的帮助下，提取的电影原声已经足够逼真。另外电影中的经典对话、特效和音乐都会融入到游戏里。游戏的进程中，还可能会有蒙太奇的方式闪过的电影经典桥段。相信老电影的忠实粉丝应该会喜欢。同时在角色外观方面，主角兰博支持“纸娃娃”换装，可以变换外貌，而且每一种外貌都和电影中的形象保持一致风格。


游戏中的刀具细节也和电影高度相仿



约翰·J·兰博是一个特种英雄，一个游击战专家，曾在越南战争赢得过勋章。这个一身蛮肉的家伙擅长使用各种枪械（以手提重机枪为典型形象），同样也擅长刀具和徒手搏斗。他在多部主题电影中射出了成千上万颗子弹，导致了几百次爆炸。《兰博》游戏就是让玩家扮演这个经典角色，亲身体验电影中的一些标志性动作和经典战斗场面。整段故事旅程包括《第一滴血 1》，《第一滴血 2》，《第一滴血 3》。


场景宏大，可以自由行动

美景再现

游戏的场景会依次回顾三部电影中出现过的地区，包括群山环绕的美国小镇，越南的丛林，还有阿富汗的严酷沙漠。这些美景都可以和玩家互动，提供多种路径完成任务。特别是在复杂地区提供潜行的玩法。玩家需要战术性地使用掩护，向敌人发起突袭。在使用刀的静默场合，你也可以选择致命或者非致命攻击。在另一些比较现代化的地区，玩家则可以放开手脚大杀特杀。



丛林里潜行的不只有豹子



热血破坏

在经典的冒险历程中，玩家将有机会使用一些电影中的经典道具。包括他在丛林伏击时使用过的刀具，招牌美军M60通用机枪，还有神出鬼没的“爆炸弓箭”和定时炸弹。如果要对付一些重型目标，你可以扛起火箭发射器。如果要防御一大波敌人的包围，苏制DShK 12.7毫米口径机枪是你的最佳选择。它固守阵地就像割草一样。

在《第一滴血》中出现过的部分车辆和其他功能载具也将再现。游戏除了普通的FPS玩法，也会加入QTE快速反映等目前主流射击游戏的玩法。



扫射扫射扫射！



打爆警察局才是兰博的脾气

技能与天赋

每次玩家提高兰博的等级，就能获得一个技能点：提升韧性、轻型武器、重型武器、专用设备或者暴走能力。如果如熟完美地完成游戏，玩家还有被动天赋点可以选择。任务可以选择的被动天赋点是有限的，这也给了兰博自由发展的空间。


天赋技能



地狱突袭

■编：X 先生　■美：grass

游戏类型	第一人称砍杀	英文名称	Hellraid
		制作公司	Techland
游戏特点	超恐怖砍杀游戏 重口味	游戏平台	PC PS3 Xbox
适宜人群	喜欢吓唬自己的人 乐于清扫黑暗的人	发售日期	2014 年早期


沼泽、监狱、陵墓都是常见场景

制作厂商 Techland 曾经制作过《死亡岛》。这次他们带来的新游戏叫《地狱突袭》，依然延续第一人称砍杀玩法。其实这款作品也已经打磨了一段时间，还经历过跳票。它给人的第一印象就是血腥，甚至可以说有一点恶心。

游戏结合了《死亡岛》的游戏机制，增加了魔法，成了一个黑暗邪恶的第一人称游戏。其中的敌人真的很丑陋，战斗也绝对残酷。据说丰富挑战性也能带来丰富的奖励。

游戏的背景大量借鉴了欧洲中世纪的元素。当时是很多基督徒和异教徒之间互相残杀的时代。很多人相信那时候依然有咒语和魔法。不过在游戏中并没有直接使用的历史符号，以免亵渎它们的价值。为了体现那种黑暗邪恶的气氛，游戏设计首先在建筑环境方面花了功夫。制作团队花费了大量的精力制作场景。每一个场景都是成百上千个小物体组合而成，箱子、柱子、雕像和屋外的植物——一切都让环境尽可能真实。



场景就是舞台，都经过细致设计

游戏细节方面，借鉴了很多中世纪的迷信元素。玩家的情绪会被周围世界的可怕环境所影响。我们可以看到肮脏的墙面和诡异的工具，笼子、架子、拔指器、绞刑架、切割器等各种设备，还有锤子，钳子，锯子等等。

胆子够大的人进游戏就能在邪恶的环境中砍杀怪物，收集财宝。冒险途中偶尔会有简单的机关和谜题增加趣味。一些奇幻故事中常见的怪物像是骷髅啊，僵尸啊，都非常不和谐地爬满了全场。因为避免吓到小朋友，杂志上就不选用太过恐怖的图片了。

《地狱突袭》可以有单人模式和四人合作模式两种玩法。四人合作就像是《求生之路》那样一起配合。初步的职业有法师、战士、圣骑士和刺客。战士擅长武器，圣骑士擅长防御，法师擅长火焰寒冰和闪电，盗贼可以用远距离攻击——都是一些常见的角色。

通过爽快战斗，玩家自然就越来越厉害。然后就是发展自己的技能天赋，收集战利品和绚丽的武器，同时探索满目疮痍的地狱世界。武器定制、装备升级和职业作战能力升级等基本的 RPG 元素里面都会有，但它们只是点缀作用，游戏核心并不是一个 RPG。另外游戏中有些内容将采用随机生成。剧情内容通关后，感兴趣的玩家可以反复刷其他的随机版子。



故事的背景是冲着《暗黑破坏神》的标杆去的，各种老头法师乱入

制作人表示游戏将会融入一些独特的 RPG 元素来强化第一人称视角砍杀的刺激感。虽然它号称自己是《上古卷轴》+《死亡岛》+《求生之路》，但从目前看到的宣传片，可以推测这款游戏的制作完成度还高。请玩家不要抱有太高的期望。


施法战斗画面，像不像《上古》？



你怕不怕？





长得太吓人的怪物我们就不介绍了。这里来看看牛头怪吧。这种大块头的怪物只想着一件事情，杀死你。在地狱中，它会通过直接猛撞走廊或者木门追击玩家。他们的攻击范围非常广泛，所以很难躲闪。体型和护甲也给了他很大生存能力。



怪物有细节和 AI 细分，几乎每一个都能是小 BOSS

战斗药剂也是一种关键性的游戏方式。至少有六种战斗药剂可以配合使用。包括最基础的爆炸、火烧、闪电、冻结、或者持续中毒。这种瓶子可以让玩家增加与游戏世界的交互能力。在冒险的过程中，可以用石头、瓶子、瓦罐，甚至家具来当作武器。这些灵活的应用让游戏有了新的战斗元素。



近战砍杀游戏引入盾牌，适合圣骑士等职业





刺客信条：解放

编：X 先生　　美：grass

游戏类型	动作游戏	英文名称	Assassins Creed:Liberaion HD
		制作公司	育碧蒙特利尔
游戏特点	PSV 游戏高清改制 主角是妹子	游戏平台	PC
适宜人群	蒙头刺客粉丝，杀了黑旗还不过瘾的人	发售日期	2014 年 1 月 15 日

这游戏是《刺客信条 3》的衍生作品。2012 年底的时候在 PSV 平台上发行。最近准备登陆电脑 PC 平台。游戏原先采用和《刺客信条 3》一样的引擎制作。这次画面进行了大规模的升级。包括高级动态远距离渲染（HDR）、高清细节环境和更多素材细节的主角。简而言之，就算是高端的显卡也有用武之地。另外新版本还有专门制作的新任务，让玩家能对那个时代背景有更多了解。自由度也比原来提高，有更多的冒险选择。在游戏声音方面，所有音乐和音效都被重新制作压缩，毕竟电脑的声音表现能力要比 PSV 强大得多。





移植之前是 8 分佳作

故事发生的背景依然是美国独立战争时期。视线聚焦在 1765 年至 1780 年法国和印第安人之间的战争。主要场景地点在新奥尔良市的路易斯安娜河口。配合当时环境，游戏会有甘蔗大砍刀、吹矢抢、剁肉刀等特别的武器。游戏的周边场景里也会有一些当地特色的野生动物，例如短吻鳄等等。

本作最大的亮点是主角为女性。这个叫做阿芙琳·德·格朗普雷的女刺客是一位法国－非裔混血儿。作为一个对时尚灵敏的女性角色，她在游戏中将会欢乐地进行换装。随着剧情发展，她能在贵妇人、平民、刺客和奴隶间转换外貌。当她扮演贵妇人角色时，动作就受到限制，不能像刺客那么灵活地跳动，或者使用大型武器。但贵妇人可以勾引别人，用美人计解决一些难题。

如果你玩通《刺客信条 4》之后对整个系列背后的末日故事还意犹未尽。这个游戏的结局部分会对主线故事有相当直接的交代补充。


剁肉刀！武器和三代一样粗犷




妹子可以用美人计潜入


随着故事发展，她会碰到三代主角康纳



光之子

■编：X 先生　■美：grass

游戏类型	日式角色扮演	英文名称	Child of Light
		制作公司	UBI
游戏特点	手绘风格画面　小萝莉主角　回合制	游戏平台	PC
适宜人群	小萝莉 萌妹子	发售日期	2014 年早期

2D 的横轴动作游戏大家已经见过不少了。画风精美的也不在少数。《光之子》的画面算是其中的佼佼者。它的背景和人物全都采用手绘水彩风格，端的是小清新。不过这里介绍这款游戏的最大特点还不是它的画面，而是它日式角色扮演的玩法。

进入游戏后所见到的 2D 横轴画面相当于是一般 RPG 中的“大地图”。在 2D 的游戏画面中，玩家需要和普通的横版动作解密一样，跳来跳去，解开各种谜题，躲避各种陷阱。但它的不同之处在于遭遇怪物后不是直接死掉，而是触发回合制的战斗画面。

进入战斗画面，它的玩法又变成了常见的时间条回合制 RPG。玩家可以有自己的冒险队伍，每个人轮流释放技能。在战斗结束后，主角和跟班都会升级。一个简单直接的天赋树系统给战斗成长多样化的选择。战斗后掉落的宝石也是奖励元素。

故事的剧情是一个邪恶的女巫偷走了太阳、月亮和星星。玩家扮演一个年轻的公主和一个纯粹的“光之心”。公主和心被带到了一个神奇的国度，走上了寻找夺回光芒之源的路途。最终打败黑暗女巫皇后，回复世界的光明。这整个情节的灵感，源自儿童故事，非常简单美好。无论什么年龄的人在游戏中都会经历一段不平凡的历程，在异世界的广阔天地，有着非常神秘的环境可以探索。当地的居民也会和你互动。



近景、远景、人物、环境——画册一样美的游戏



简单明了的升级和收集玩法



回合制战斗画面



平时的横版冒险，也有不少挑战谜题



童话故事般的 NPC 互动

召唤高富帅 PK 战地土豪

编辑：X 先生　美术：Y 先生

使命召唤十：幽灵

游戏类型	FPS
游戏制作	Infinity Ward
游戏发行	Activision
发行日期	2013.11.05



关键词
历年销售最佳，今年第二　可以遛狗狗玩
近未来背景新故事　玩法没变细节变

战地四

游戏类型	第一人称射击
开发公司	DICE
游戏运营	EA
发行日期	2013.10.29



关键词
第一也不是我　画面又一次爆了　中国涉及其中
多人模式是卖点　没有好机器别玩

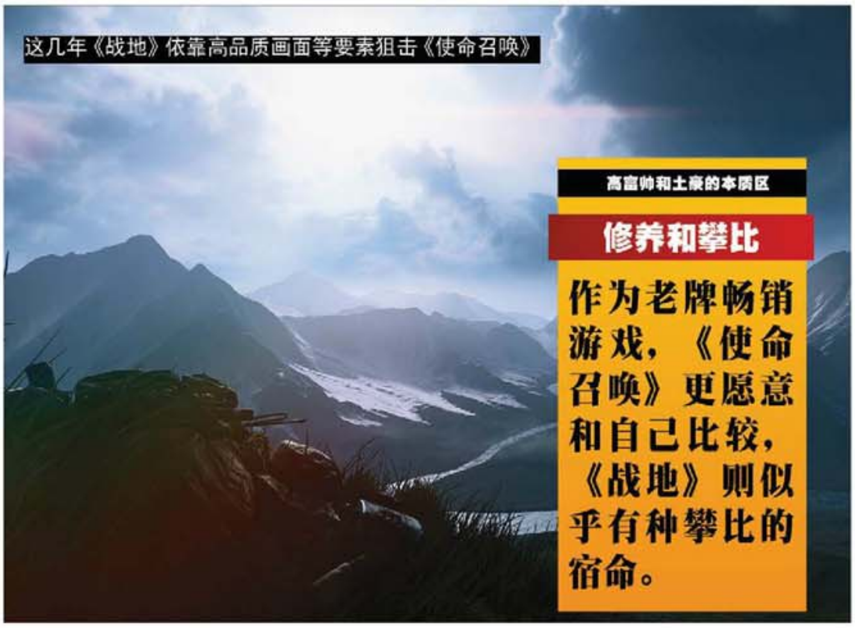

使命高画质

自己和自己对比有进步


使命低画质

首先要吐槽的是，两款游戏虽说年年都有新版本，但似乎都有赶工赶档期的痕迹。今年两款游戏都是登陆新一代家用机的“跨次世代大作”，对PC版本的优化就更加欠缺，特别是《使命召唤：幽灵》。它刚上市时对各种电脑配置各种不兼容，让人怀疑动视负责PC版本优化的程序员是不是跳槽了？还是全都外包代工？《战地4》方面也好不了多少，由于采用了更加灵活的玩法，游戏中出现了众多的BUG。它为了抢得比《使命》更早的上市日期，早早就放出了测试版。随后几个巨大体积的补丁再回头弥补其中的BUG。EA这种不把游戏打磨好，就赶鸭子上架，参与市场竞争的做法其实是对自己游戏的不自信。如果长期以往会很快消耗掉作品的游戏性。变成简单攀比的“商业制品”。

吐槽到此为止。凭良心说，这两款游戏都是目前FPS的顶尖大作。它们品质都极其优秀。没有谁优谁劣的比较，只不过是在同样的FPS游戏中走了两条不同的道路。


这几年《战地》依靠高品质画面等要素狙击《使命召唤》

高富帅和土豪的本质区

修养和攀比

作为老牌畅销游戏，《使命召唤》更愿意和自己比较，《战地》则似乎有种攀比的宿命。

画面是一个纠结点。《使命召唤》虽然每次都号称自己“升级了游戏引擎”但其实每次看到的画面都提升不大。其中原因他高富帅的家底厚实，有太多的沉淀内容，推倒重来不容易。另一头的战地4使用的是新引擎，战场上的爆炸场景，火焰粒子、气浪振动、风沙吹扬、血液飞溅等效果都非常逼真。物体燃烧时的火光和烟雾在阳光的照射下向周边呈自然状态地扩散，显出鲜明的层次，非常有真实感。游戏中真实战场环境的临场感大幅增强。最典型的例子就是它的爆炸效果。《使命召唤》虽然很科幻地加入了太空武器的概念，但那种爆炸效果和战地对比起来还真是小打小闹。


COD 中太空武器造成的爆炸


太空战斗是一个很诱人的噱头。

高富帅和土豪的本质区

花样和排场

土豪一掷千金做出大场面。高富帅想尽心思玩出新花样。两个都成功了。


《战地 4》的爆炸效果。


离开很远也感觉到它的气势。

妹子！你就按照《战地 4》的标准配电脑准没错！


谁这么坏，拿枪戳着东方美人。

美女和美图都是大家喜闻乐见的。正如你在左边这张图中看到，《战地 4》的画面是相当美。它的配置只需要 8GB 内存和 HD7870 或者 GTX660 以上显卡就能玩起，并不是非常夸张。总体而言，战地 4 是一款高质量还原战场的模拟器。不过也就仅限于此，然后就没有然后了。小编很想再谈谈它其他的方面，只可惜玩完单机剧情之后实在没留下什么印象。看看游戏时的截图包也都是一些美丽的场面而已。《使命召唤 10》单机游戏过程中还算有一些惊喜，比如右边就列举了这次游戏中的几个新鲜亮点：高富帅“声色犬马”都全了。

高富帅就是会玩新花样啊

动物玩法 体现高富帅的“爱宠心”。



无人机



狙击 经典玩法换种方式出现。



情报盗取



绳降战斗 有趣的过度小细节。



水下





太空战斗 噱头多于实际。



远眺场景对比



整体还不错，右边材质不能看。

高富帅和土豪的本质区

龙套和花瓶

塑造一个人有两种方式：把她包装得靓一点，或者让他经历各种生死挑战成为男人。



植物细节对比



已经很努力了，但还是有差距。

《使命召唤》画面上输给《战地》，游戏中模型细节更不能比。

但等一下。画面虽然输掉了。《使命召唤》的美术其实并没有输掉。就拿植物细节对比两张图来说：一张图中的丰富植物细节只不过说明当地植物很茂盛；而另一张图中的稀稀拉拉植物却说明COD故事设定中，美国原先繁荣的城市败落成一片惨淡凄凉的景象。同样的在另外几张图中也有这样的情况。COD只是输在游戏引擎质量上。BF更像花瓶，COD还算像个演员。





感觉雾霾严重。

海滨场景对比





实景再现。



夜晚都市对比


《战地 4》就是走过一个漂亮的大坑道


《使命召唤：幽灵》的隧道


《孤岛》的下水道

高富帅和土豪的本质区

两种发展方向

搞一场爆炸是为了让主角生死不明，还是为了说明“喔这块三千块的显卡真的实在太值啦”？

三图分别来自战地、使命和孤岛。气氛完全不一样。

上面三张图分别来自不同的三个游戏。《战地 4》的画面相当美，但总给人一种空荡荡的感觉。同样是强调画质的游戏《孤岛》里的下水道因为画面安排巧妙，看起来更加有感觉一些。《使命召唤10》里的这条隧道，同时有“分割场景”、“调节节奏”、“交代剧情”，“潜行引导”多个功能。可以说在游戏流程的设计上非常经典。所以《使命召唤》卖的不是画面，而是“第一视角电影”。玩家在游戏中的五六个小时，就是沉浸在一部战争电影大片中。它的剧情不需要很深刻，但是绝对连贯、流畅、可信。它的角色虽然略显龙套，剧本也比较离奇，但玩家还是可以毫无障碍地沉浸入其中。


使命召唤故事性的过场动画

《使命召唤》游戏由曾获奥斯卡金像奖的编剧斯蒂芬·加汉（Stephen Gaghan）参与单人模式的编剧，讲述的是一支关于“幽灵小队”的故事。游戏中的场景只是为了叙事服务，镜头给出的画面说明问题就 OK。这种做法就和一些“小成本通俗电影”的拍摄很相像。因为有着内容的支撑，高富帅导演可以玩一些自由发挥的把戏。这种电影里面，只要导演和编剧好，演员的长相难看一点没事，反正总会有人买帐的。《战地 4》的剧情更加快餐化。它有最真实的游戏画面，饱满的战场氛围。比起使命召唤来，战地更像是一部“大制作大场面战争片”。它是花了钱砸下去的现代娱乐游戏。玩它就是为了图一个操作的爽快。它的单机剧情实在有点单薄，但是它的道具和服装都是名牌奢侈品，它的演员都是一线大牌偶像派。所以这款游戏不依靠导演和编剧。一样可以获得不少观众的喜爱。

射击游戏中，枪械和操作也是非常重要的一环。在这一方面《战地 4》做的比较优秀（只要你的机器配置够格，不会感觉卡的话）。《战地 4》的瞄准，开火，声音等等都超级真实，提供的后坐力感觉干劲十足。《使命召唤 10》虽然也有大量枪械，但操作上更强调简单、流畅。另外《战地 4》本代游戏另一个优点就是物体和掩体可破坏，玩家可以破坏掉一些墙壁、栅栏、木板门，建筑等等，利用这些物理破坏达到击杀敌人，制造掩体，开辟新的战场路线等有趣的功能。而使命召唤中的破坏目前还只是停留在“部分可破坏”的阶段，自由度略显不足。


子弹上膛，金属撞击，甚至是墙上碎石剥离都很真实。


战地的载具和武器细节都是高品质制作。


使命召唤的飞机载具略感重复，也许有一天它也会陷入瓶颈。

刺客信条 4 黑旗



游戏关键字

海贼王 4　捕杀
黑胡子来访　鲸鱼
远程武器极多　寻宝

游戏评级	18+ 暴力战斗场面及偷窃行为
制作发行	育碧
发布日期	2013 年 10 月 29 日
适合人群	所有想体验加勒比海盗生涯的玩家

综合评分 **9.4**

画面
剧情
操作
音效
创意



小 P 羊

虽然金发金须的爱德华并没有令人惊艳的造型，而且他的行事风格也和“刺客”相差甚远，但这个角色自由骄傲的真性情和本作格外自由的玩法，让《刺客信条 4：黑旗》不像 3 代那样话题沉重。在现代剧情部分，本作虽然剥夺了主角的战斗能力，但是却抛出了更多剧情诱饵和后续开发计划，让你能在“入侵同事电脑”的行为中得到各种意外惊喜！总的来说，游戏让人感到独具匠心。

若世上没有黄金，我们已是英雄

编：小 P 羊　美：grass

育碧非常善于料理《刺客信条》中的主角，自《刺客信条 2》用三部曲的形式将整个系列最帅的刺客大师艾奇奥刻画到升天以后，《刺客信条 4：黑旗》（Assassin's creed IV:Black Flag）的出现则宣布了现代主人公戴斯蒙的不幸阵亡。

由于原本的现代主角成为圣殿骑士名下的 17 号尸体样本，本作的现代主人公只好成为仅有第一人称视角的 Abstergo 员工，而且这个角色神秘到就算你跑去员工厕所照镜子也看不到模样。在游戏剧情的古代部分，本作发生的时间和第三作只有一代人之隔，故事的主人公名叫爱德华·肯威，如果你认真玩过《刺客信条 3》的话，会留意到 3 代主角康纳正巧也姓肯威。不用怀疑，本作的主角不巧正是康纳的爷爷，而他长期以来的身份不是刺客，却是海盗！



“呆子萌”确定阵亡

和一心想办好事却总是收获恶果的康纳不同。爱德华这个角色完全是因为不甘受他人统治，然后被赐予仅可糊口的残羹冷炙才冒险当了海盗。在他的观念里，如果你不是他的海盗朋友，那么他就只同你谈钱。所以在游戏的序章中，爱德华就干出了杀死反叛刺客邓肯，并穿着邓肯的制服冒充他人领赏的事情。也正是这一件事，让爱德华和刺客组织建立了联系。所以当你刚接触这个骄傲、贪财且想法单纯的角色时，很难想像他如何成为一个“诸行皆可”的刺客。


爱德华海难中遭遇反叛刺客


用来收集样本窥探别人想法的血瓶



古巴的哈瓦那是正式剧情的第一站

回到 18 世纪的加勒比海

在时代和地域设定上，《刺客信条 4》的剧情发生在大约 1720 年左右的“加勒比海”地区，此时，西班牙王位继承战争结束，原本和这场战争有所牵涉的英国终于腾出手来料理“私掠令”带来的副产品——海盗，而历史上攻击查尔斯顿港，索要赎金和一箱药品的黑胡子，在这款游戏中便作为爱德华的海盗朋友被重笔刻画。有意思的是，令人闻风丧胆的海盗头子居然也有文艺范的演出，甚至还说出“如果这世上没有黄金，我们早已是英雄。”的临终谏言，似乎想劝诫爱德华不要太执迷于身外之物（当然，他也可能只是在控诉‘为啥当英雄就得光干活不领钱’）。有意思的是，现代剧情中的刺客组织同样穷的丁当响，甚至支付不起聘用主角在 Abstergo 公司当骇客的薪水。


爱德华也曾戴过圣殿骑士的指环

主角拥有大把远程武器

现在，让我们一同感受爱德华阁下与甘蔗和朗姆酒相伴的海盗（刺客）生涯吧！《刺客信条》的历代主角都有独门武器，一代的阿泰尔可说是袖剑无敌，二代的艾奇奥双袖剑耍得更欢，三代的康纳却用“落樱神斧”展现其狂暴的一面。有意思的是，本作的主人公爱德华却是《刺客信条》历代主角中拥有最多远程武器的角色。在《刺客信条 4》的宣传 CG 中，你可以看到这个一脸匪气的角色耍着酷帅的海盗双刀，并用双枪终结敌人的镜头。事实上，游戏中的爱德华身上最多可以别 4 把单发手枪，中距离乱战仅靠按“F 键”撸手枪就可以瞬杀四个炮灰敌人，而且他还能在不受打断的情况下，一边跑路一边给手枪上弹，称得上是历代刺客中团战技术最猥琐的一员。另外，他还有更猥琐的两种吹箭武器和绳镖。吹箭的使用方式和手枪别无二致，而绳镖的使用方法则略微复杂。两种吹箭和猥琐绳镖的出现，让很多无聊玩家想出了各种恶搞方式。网上就出现过一组图片，有人把所有士兵的模型统统用“疯兔”代替，然后满城挂满“疯兔”。


毁三观啊！圣殿骑士居然在开游戏公司

昏迷箭：可以在一段时间内让敌人陷入昏睡。如果陷入昏睡的敌人被敌方注意到的话，将被打醒。另外，如果你去攻击刚中昏迷箭还未睡倒在大街上的敌人，也有可能将他打醒。

狂暴箭：中招的敌人会敌我不分地攻击任何目标，而且攻击力会有所提升。值得一提的是，从刚中箭到暴走发作有一小段时间，此时你可以用刺客技能一招搞定他。


和那些虚伪的骑士比一通枪法



远程武器可以用右键进行手动瞄准或“F 键”自动瞄准并发射

绳镖：当你和敌人处在同一高度位置的时候，可以通过“F”键将敌人拉到身边，用普通攻击终结。如果你位于高处的话，则可以用“F”键缠绕敌人的脖子，然后利用方向键从高处跳落绞杀敌人。

除了武器系统和前几作有明显的差异之外，爱德华大人还会带领玩家体验无比刺激的海盗生涯！诸如：打劫船只、捕杀鲸鱼、寻访宝藏、潜水寻宝。



海上的恶劣天气还会带来狗头浪和飓风！



和《刺客信条 3》一样，本作拥有很多升级选项，爱德华控制的海盗大本营大伊纳瓜可以付费升级并拥有各种建筑，你甚至可以建造陈列室，收藏出现在游戏中的各种珍宝和武器；爱德华拥有的寒鸦号也可以进行战斗力和外观上的各种升级，你可以在船只上悬挂各种造型可怖、纹路吓人的船首像和船帆，把自己的战舰改装成名副其实的“幽灵船”；此外，游戏也为本作的主人公设计了各类服装，而其中的不少小配件还能提高爱德华的生命值、弹药携带量等等（需要通过打猎、剥皮来制作）。值得一提的是，大量的升级选项除了意味着大量的金钱以外，还意味着大把制造材料。特别是涉及到舰船战力升级的布料、木材和铁矿，更是动辄便要数百，要想尽快凑够物资，就得打劫过往船只。

相比《刺客信条 3》里，只在部分任务中一晃而过的海战，本作的海战成分非常多，战舰上的每个部位都可以发动不同距离和威力的攻击。

你可以利用船首炮发射链球弹来攻击试图逃跑的敌人；用撞角冲撞敌舰的侧腰，然后在两船错身而过的时候，利用侧舷炮发动一轮齐射；如果你的船身和敌舰位置稍远的话，则可以抛射普通的圆珠弹或重弹 而假如离敌人太远的话，成束的迫击炮 Q 就是攻击敌人的最佳武器！另外，装备在甲板上的回旋炮 Shift Shift 和船尾的火药桶，可以分别用来处理敌舰在炮火的攻击下暴露出的弹药仓和准备开溜时防备敌舰追击的情况。熟练掌握好这些海战窍门，就可以顺利打赢各种海战，而当你升满战舰的攻防属性后，就可以去挑战加勒比海的几首传奇级战舰，比如：瑛玉、双子号等等了。

除了互撸炮弹的船只交火外，本作的海战内容还有更为热血的接舷战！触发接舷战的方式，是首先瘫痪敌方战舰，也即把敌船打到仅剩最后两格血，此时靠近敌舰并长按“S 键”就可以启动接舷了。这时，寒鸦号上的船员会抛出钩绳拉近两船间的距离，同时，系统也会跳出接舷战的胜利目标。根据船只的类型大小，接舷任务包括：刺杀对方船员、刺杀对方船长、破坏船上的炸药桶、砍落敌舰旗帜等等。在你完成所有接舷任务前，敌舰的甲板上会不断有卫兵涌出，这就意味着你的海盗们会不断损失人数，所以一定要尽快完成任务。

当接舷战获胜后，你可以获得三个选项。一个是利用对方的舰船修复寒鸦号，一个是释放俘虏来降低寒鸦号的海上通缉度，最后一个选项则同联机玩法有关。你可以直接将这首敌舰送入舰队，然后在联机玩法中，让小弟们控制舰队来为你增加收支。需要注意的是，联机玩法需要开通育碧特定的付费帐号。



从船头发射链球弹


接舷战开始了！



回旋炮还可以用来摧毁海上的炸药桶

海上冒险不只是战斗

除了战斗以外，本作还有十分有趣的捕鲸玩法和潜水冒险玩法。当你拥有寒鸦号以后，就可以找到地图上的捕鱼点，捕杀各类海中霸王，包括：牛鲨、锤头鲨、座头鲸、虎鲸甚至还有最凶悍的大白鲨！捕鱼方式是用右键瞄准目标并且蓄力，然后左键投掷鱼叉。命中目标后，被捕捉的猎物会拖着渔船拼命逃窜，期间还会发生猎物挣脱鱼叉，并且潜水攻击渔船的情况。如果在成功击杀猎物前用光了鱼叉，或者捕鲸小船被猎物摧毁的话，捕猎行动就彻底失败了。为了提高捕鱼成功率，不妨在船只的升级选项中对捕鱼小船进行升级。

潜水冒险玩法则要在主线任务执行到搜寻沉船药品时才能解锁，而且你还得购买潜水钟才能在地图的沉船处下潜。和陆上的地图探索玩法一样，水下也有各种宝箱和 Animus 碎片可以收集。一些水下通道甚至能同走私犯们的隐藏窝点相连。要特别注意的是，处于潜泳状态下的爱德华不能进行任何攻击，你不仅要注意氧气量及时找到供氧点，也要避免被水下的海蜇、乱流伤到，更要特别当心深海鲨鱼发动袭击！由于爱德华在潜水时不会穿戴刺客套装，一旦被鲨鱼攻击会立刻“同步失败”（主线任务除外）。好在水中的鲨鱼也和陆地上的士兵一样，在注意到爱德华并开始发动攻击前有一段警戒时间，只要即时隐蔽就可以避开危险。


在鱼叉用光前击杀牛鲨


从船上沉下潜水钟进行深海潜水寻宝


跟踪偷听的任务本作也有


和酒馆的地痞进行乱战



和前作不同的一些玩法

之前提到过海上通缉度，这里也特别提一下陆上通缉度的设定。和前作不同，本作不再需要玩家通过撕毁通缉令的方式来降低通缉度。取而代之的是，屏幕左上角会出现角色是否处于危险状态的标志。黑色头像意味安全的完全隐蔽状态，黄色头像意味着敌人对你的存在有所察觉但并未发现你，此时只要再设法隐藏一段时间就会恢复到隐蔽状态；而一旦头像变为红色的眼睛，就意味着敌人已经锁定你了，这个时候，你无法在敌人面前躲入草丛、人群等遮蔽物，要重新回到隐蔽状态需要完全跑出敌人的视线或击败所有目击你的敌人。另外在《刺客信条 4》中，无论是海上还是陆地上都会出现一类红色警戒区域以及绿色任务区域（可以通过游戏小地图来查看），这一区域的敌人在搜索到你的时候会发起主动攻击。

在陆地战斗方面，《刺客信条4》的整体玩法和前作变化不大，鹰点、信仰之跃、鹰眼视觉、刺杀任务等经典设定都在本作中延续了下来。不过，本作的宝箱不再需要玩家施展开锁技能打开，与此相对的，普通宝箱简直就是烂大街的存在而且打开后的金钱也不多，想要通过开宝箱发家致富的话，就要收集藏宝图并挖掘宝藏。其实来钱更快的方式是进入酒馆花 200 块钱打听“运金船”的消息，要注意的是，初次造访某地的酒馆，爱德华就得和当地的地痞来一场拳脚之战。

最后要谈的是本作的现代剧情部分，玩家所处的 Abstergo 公司被设定为一家装潢高端、大气的游戏公司，而本作的现代主角不会拥有任何战斗能力或跑酷能力，在体验“爱德华”的剧情之余，你可以操纵现代主角在公司里到处闲逛，并利用刺客们赋予你的骇客工具入侵他人电脑窃取档案。游戏将破解电脑的过程设计为几类有趣的脑力小游戏，如果你是剧情控的话，一定不要错过利用骇客的方式了解《刺客信条》系列的故事脉络和后续作品的机会！



编：小P羊　美：grass

游戏类型	生存冒险
游戏开发	Undead Labs
发行公司	Microsoft Game Studios

STATE OF DECAY

腐烂国度

让僵尸世界变得更美好

微软公司所开发的《腐烂国度（State of Decay）》，是一款以僵尸为题材的生存冒险游戏。该作尚未正式发布的时候，很多玩家就注意到了本作的几个亮点，包括搜寻给养、建立幸存者社区、防范尸群、处理邻里关系等等。很多人想当然地把该作同另外几部末日生存游戏，诸如《Dayz》、《七日杀》等归为一类，不过等实际通关本作以后，你就会意识到《腐烂国度》更像是一款用大量支线任务隐藏主线剧情的 RPG 游戏。

事实上，本作的主线剧情十分之短，毕竟目前这个游戏只有 2G 不到的容量，而如果你只顾推动剧情发展的话，会错失本作各种有趣的设定，所以本篇攻略中将不谈任何与主线剧情有关的内容，只是告诉你怎样玩好玩爽这款游戏，为之后挑战难度更大的 DLC 作准备。

PS：在你阅读本篇攻略的时候，《腐烂国度：崩溃模式》DLC 可能已经发布中文版了，崩溃模式据称有 10 个难度级别，高级难度连游戏开发者也打不过去，而本篇攻略将不涉及 DLC 的内容。



玩家在游戏中最重要的使命就是“活下去”

处决僵尸时不仅有带感的“番茄”画面，你还不会被别的僵尸打！


战斗诀窍

在《腐烂国度》中，玩家可以主控一个角色，并邀请关系良好、身体状况没有处于任何异常状态（包括：疲劳、伤病）的其他角色协助你一同冒险。这款游戏有大量的按键操作，分别对应战斗、搜寻、驾驶以及玩家互动方面的需要，由于游戏是从 Xbox 上移植下来的，最初的版本甚至还要使用第三方补丁才能更改按键设置，直到最近的 PC 版本，才彻底重做了设置菜单，加入了键盘按钮自定义的功能，而这里首先要介绍的便是《腐烂国度》的一些操作技巧。



藏在草丛里躲避僵尸群

暗杀处决： 本作的僵尸有一个特点，那就是听力较好但视力较差而且没有嗅觉，所以，你在房子里动作粗野地翻箱倒柜会引来僵尸围观，但却可以躲在灌木丛中偷窥僵尸群从你面路过。和那些潜入游戏一样，你也可以蹲伏着慢

慢前进，然后到无声无息地暗杀僵尸。在游戏的最新版本中，默认的潜伏＋暗杀的操作方式是c键走僵尸背后，按z键处决。不过千万不要用这招对付面朝着你的躺地尸，这类僵尸会以完全不科学的弹跳动作，直接朝你扑过来。另外，这招也无法对付胖子僵尸和自爆僵尸（类似求生之路中的坦克和喷吐者）。另外，强烈建议大家按照FPS游戏的操作习惯，将潜伏键修改到ctrl上，而c键则改为翻滚操作，说真的，这款游戏真的不太需要翻滚闪避。

安全用车：在这款游戏的单人剧情中，最强大的武器不是军方的迫击炮，而是车辆。开车撞僵尸既安全又保险。如果想要进入僵尸横行的“血屋”，只要把车停在房子外用z键一通狂按喇叭，就能把僵尸们引到户外车杀之。不过，每撞一次僵尸，车辆就会出现不同程度的损耗，最开始是掉漆、然后是喷白烟、接着冒黑烟然后起火，到最后这个程度时，就要小心车辆爆炸了！另外，根据汽车的不同类型，其耐撞程度和载客量也有明显的差异，游戏中最给力的是皮卡，不过即便是厚实的皮卡在面对身高马大的胖子僵尸时，也不太好使。为了增加车辆的使用寿命，使用“开门杀”是一个很好的招数，方法就是开车从僵尸群右侧冲过去的同时不断按“左键”开关车门，其实这招本是用来对付扒车门的僵尸的，但是在对付僵尸群的时候居然也意外的好用。


驾驶车辆经过一些路段时要当心游戏启动的特写镜头

撞胖子僵尸就跟撞木桩一样，如果你一定要车杀胖子僵尸的话，记得把汽车的速度放开，一鼓作气撞翻它，然后倒车加速，并在胖子僵尸尚未来得及翻身或爬起来的时候，再次从它身上碾过。另外，车杀胖子僵尸几乎次次都要冒着车辆爆胎的风险。

格斗技巧：鉴于某些任务的特殊限制，熟练掌握和僵尸正面硬杠的战斗技巧也非常重要。当面对少数僵尸的时候，你完全可以先连打e键将僵尸踹倒在地，然后上前按z键处决。需要注意的是，这一招不太适合对付自爆僵尸和胖子僵尸，想要踹倒狂暴僵尸（类似《求生之路》中的猎手）也有比较高的难度。另外，在短时间内连打e键会快速消耗角色的体力，所以在面对大批僵尸的时候，还是老老实实地抡武器比较好。不过，这就会让你碰上另一件麻烦事，那就是武器损耗过度的情况。频繁使用近战武器，会使其不断磨损直至消失。为此建议大家在遇到小股僵尸的时候，就用踢倒＋处决的打法，来避免武器损耗，要是遭遇了大批僵尸，就设法逃回车上，车飞它们吧！


飞车开门杀！

在有队友帮忙的时候，还有一个战斗小技巧可以采用。有时候，队友会擒抱僵尸给你创造爆头的机会。遇到这个情况时，是可以不用挥舞武器的，因为你只要按下e键给僵尸脸上来个飞腿就能打完收工啦！

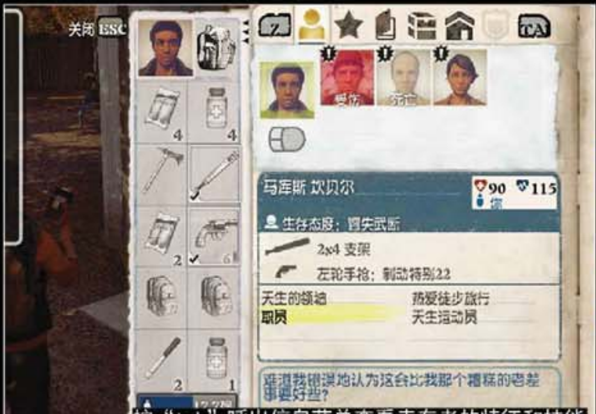

游戏中最扛撞的皮卡

角色能力解析

掌握了游戏的操作诀窍后，下面你要了解的就是幸存者的个性特征和角色能力了。游戏中的每个幸存者都有不同的个性特征，这些特征不仅反映了幸存者的背景资料（例如，他们在灾变发生前从事何种职业），你还能从中看出幸存者的性格以及天赋能力，从而安排他们执行更适合他们的任务。


和《死亡岛》相似，在《腐烂国度》中，你也可以先把僵尸踢倒或推翻再来一记绝杀收工

这里先要说明的是，每个幸存者的第一项特征代表其人格。譬如：玩家在游戏中操作的第一个幸存者——马库斯的人格就是天生的领袖，其他幸存者的人格类型还有话匣子、胆小鬼、独裁者、白日梦患者等等。从某种角度而言，这款游戏中的角色人格和《模拟人生3》中的人物特征有点相似，人格会影响到社区内部的团结稳定，以及各类危机的触发几率。想必你一定不希望自己在外面为了食物和弹药奔波的时候，有同伴在家里耍性子、偷跑出去制造麻烦或在社区内制造流血冲突吧？遗憾的是，角色人格都是天生决定的，没有一点谈话修改的余地，你只能尽量保证社区拥有充足的物资，并建设一些具有增益效果的社区建筑，或举办一些餐会活动来



按“tab”呼出信息菜单查看幸存者的特征和技能

减少危机发生率。至于涉及到社区建筑方面的话题，将在本篇攻略的稍后部分介绍。

除了无法更改的人格外，每个幸存者还有反映其生理状况和技能天赋的其他特征。这些特征有好有坏，你可以通过点击人物的每项特征来查看其具体涵义。这里也特别列举一些有趣的角色特征。

鹰眼：当角色的射击技能获得提升后，可以得到更高的射速加成。

只有一个膝盖：当角色体力耗竭时，只能就地蹲伏。不过，拥有这一特征的角色可以蹲在草丛中恢复体力。

彪形大汉：这一角色拥有强大的近战潜力以及更高的负重力，同时，他们还能毫不费力地挥舞重型武器。

建设者：这一角色曾任职建筑师、电工或者工程师，他们可以更好地协助社区建设，并能利用社区建筑里的工具屋来修理车辆。

咨询家：这一角色曾任职设计师、殡仪馆工作等普通职业。拥有这一特征的人能够更好地促进社区的融洽度。



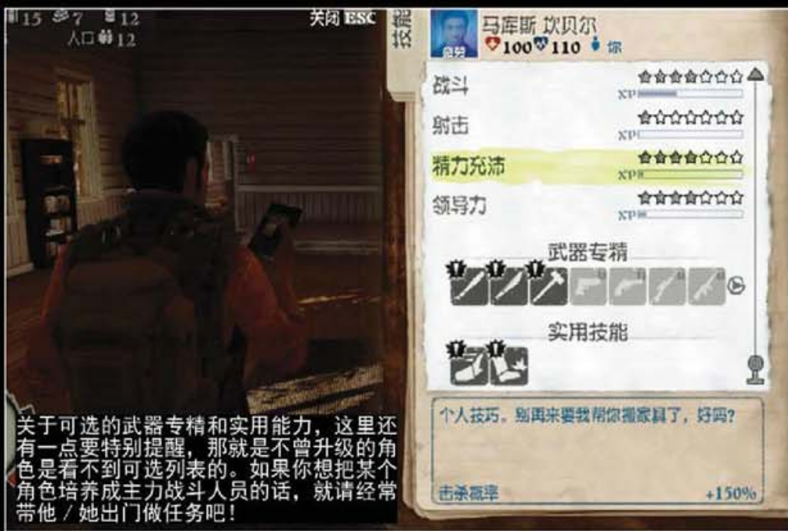
五项基础技能可以通过战斗、收集物品、消耗体力以及配合队友完成任务等方式来升级。从某种角度而言，这些基础技能就相当于RPG游戏中的角色属性值，属性值越高，你的角色越耐揍



这个角色很喜欢棒球！所以，可以考虑让他专精近战武器

除了上面提到的个性特征外。游戏中的角色还有五项基础技能，包括：心脏、智慧、战斗、射击、精力充沛和领导力，它们分别影响到角色的生命值、物资收集速度、战斗力、体力上限和对他人的影响力。

不要觉得领导力是个没用的能力，当社区成员心怀愤懑的时候，高领导力的角色可以通过安抚任务更好地激励这些成员，从而避免社区内部的危机。这就是为啥用本作的第一个“黑哥”角色安抚他人的效果更好的原因。



关于可选的武器专精和实用能力，这里还有一点要特别提醒，那就是不曾升级的角色是看不到可选列表的。如果你想把某个角色培养成主力战斗人员的话，就请经常带他／她出门做任务吧！

在大致了解了幸存者的个性特征和基础技能后，你要做的就是根据角色的不同特点来为他们选出合适的武器专精和实用能力。其中，武器专精涉及到各种近战以及枪械类武器，当你选择了一类武器进行主修后，就能在提升技能的同时升级武器的专精等级。举个例子，当你不具备任何枪械专精的时候，几乎只能通过爆头的方式来消灭僵尸。为此，《腐烂国度》也被一些玩家诟病为枪械还不如大棒好使的游戏，然而当你的枪械技能达到一定等级后，就可以体验到欢畅的自动瞄准以及一枪一个僵尸的快感了！不过这里要提醒的是，每位幸存者只能选择一个武器专精，所以请根据角色的特征谨慎决定，譬如：有鹰眼天赋的角色，就不要让他们去专精近战武器技能了，而游戏中的实用技能，则是另一项可选的内容。目前，P羊只看到“推”和“踢”这两类可选内容，分别用来提高推倒或踢翻僵尸的概率，喜欢近战的朋友可以考虑点一个体验一下。



收集物资时按左键可以加快收集速度，但是强烈建议你不要这么做！

物品和社区物资

在《腐烂国度》中，你可以按照自己的意愿选择并搬空一间屋子。游戏中的物品按照类型可以分为五类。

第一类是食物和药品，主要用来恢复角色的体力及生命值；

第二类是武器弹药，这些物品的作用就不需要解释了；

第三类物品是本作的装备，主要是各种背包，顺便一提，目前游戏中容量最大的背包可放置10格物品；

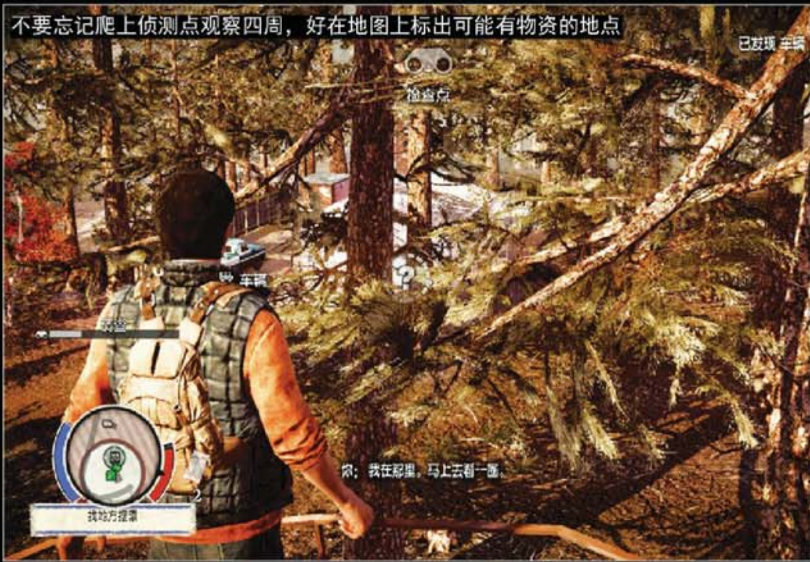
第四类物品是一些吸引僵尸的小道具，类似闹钟、爆竹、闪光棒等等。主要用来帮助伙伴们引开僵尸群（其实基本上用不到这些东西，狂按汽车喇叭就是了）。

第五类物品则是社区物资，这些东西包括打包好的食物、药品、弹药、建筑材料以及汽油。要注意的是，社区物资不会占用玩家的背包格子，但是玩家每次只能背负一份社区物资返回基地，而你只要靠近社区内的物资箱，社区物资就会自动入库。社区物资也可以被拆包为玩家可用的食物、药品以及弹药，但是一旦拆包后，这些物品就无法重新打包为社区物资了。另外，背在身上的物资包裹可以用×键放在地上，这

时，游戏地图将会显示你落下的这个背包，利用这一设计，你可以暂时将带不走的东西临时存放在地图上，不过一定要记得及早取回物品，以免出现物资消失的情形（可能被其他NPC幸存者拿走了吧）。



彻底搜刮的区域会在屏幕左上角标出“什么都不剩”的信息


不要忘记爬上侦测点观察四周，好在地图上标出可能有物资的地点

关于物资收集，这里有几点要特别说明一下。所有在游戏中发现的物资，不管是否实用，都可以丢到基地的物资箱内增加你的社区影响力。本作的社区影响力相当于RPG游戏中的货币，可以用来兑换无线电服务、请求队员协助和购买物资箱内的物品。

另外，当无线电开通了“征集拾荒者”的功能后，你可以呼唤社区里的其他空闲人员来帮你取走物资了。这里还有一个增加社区物资的收集技巧，就是当你发现社区物资的时候，先不要将它拿走，而是无线电通知拾荒者进站。等到负责收集物品的社区成员抵达物品所在地并开始搜寻物资的时候，会出现一个可选任务“协助拾荒者”，这个时候，你就可以取走物资，并在伙伴完成收集工作后送他/她回基地。这样在这位伙计的身上就会凭空多出一份东西！你完全可以利用这个技巧快速收集游戏中最难搞定的建筑材料。


背在玩家身上和放置在地上的社区物资包裹





小背包和大背包的空间对比



完成任务后请尽快撤离，会有大批僵尸被吸引过来

游戏中的各类任务

在《腐烂国度》中，玩家每天都会通过社区发来的无线电信息获得各类任务咨询。这些任务除了前文提到的主线剧情外，还有各类支线任务和随机任务。需要注意的是，除了主线剧情外，其他各类任务都有执行期限。如果长时间对任务置之不理的话，可能会导致各类恶果，诸如：同社区成员或邻里的关系恶化、社区成员或邻居因孤立无援而阵亡等等。相信你不愿意看到几项重要的无线电功能，包括：无线电医疗救助、无线电购买车辆的服务因为游戏中个别角色的阵亡而告罄，所以玩家在游戏中的一个原则就是尽量完成来自无线电的所有任务。这里特别归纳一下游戏中的几类任务，和这些任务的解法。

吸引注意力：这是游戏中最简单的一类任务，你要做的事情就是制造噪音吸引僵尸的注意力，从而为伙伴们安全转移创造

条件。完成这一任务最简单的方式就是开车抵达任务区域，然后z键按喇叭直到制造足够多的噪音，随后直接开车离开就是了。

寻找失踪成员： 按照地图标示，前往失踪成员可能出现的地点找到他/她，并将其送回基地就算完成任务了。这个任务的难点在于搜索房屋，你必须彻底搜索几个房间来避免看走眼的情况。

顺便一提，在进入一间尚未确认安全与否的房屋时，位于画面左下角的游戏小地图会用几个圆点标出房屋的几个侦查位，只有走遍这些位置并清理掉所有威胁，这间屋子才会被确认为安全屋。另外，只有在安全屋内才可以使用无线电的几个功能，包括：征集拾荒者、建立前哨战以及搬家命令。



左下角小地图中显示的红色房子就是僵尸屋，当你进入僵尸屋的范围时，可以看到这个区域有多少个尖啸者（这间屋子的两个尖啸者已经被消灭了）

协助消灭特殊僵尸： 你先要前往约定地点找到需要提供帮助的人员，然后在附近几个可能遭遇特殊僵尸的位置消灭掉一个目标僵尸。在这类任务中，你会遭遇到尖啸者、自爆僵尸、胖子僵尸等各类怪物。对这个任务的建议是，能用车撞就用车撞，还有就是不要引到其他僵尸对你发起围攻。与这个任务类似的还有清理感染者（就是僵尸屋）的任务，只不过清理感染者得对付一屋子僵尸而已。


你最不想见到的胖子僵尸出现了！


帮助幸存者把风然后带他们回基地

幸存者被围： 这绝对是各类随机任务中，最坑爹的一个任务了。首先你要抵达任务区域拯救惨遭僵尸殴打的幸存者们。接下来就要协助这些幸存者“防守边界”了，而防守边界的玩法就是保护那些企图用板条封窗的愚蠢手段抵御僵尸群的居民们。一句话，你要消灭所有围攻房屋的僵尸。防卫战有两个阶段，第二阶段几乎总有一只胖子僵尸会登场，运气糟糕的话，甚至还会遭遇两只胖子僵尸。大批杂鱼僵尸外加胖子僵尸的连番攻击，真的令人十分头痛。这里建议大家透过窗户缝隙枪决胖子僵尸，而其他的普通僵尸则可以用开门揖盗的方式，一点点放进屋内消灭。另外你胆子够大的话，也可以潜行到屋外，用暗杀的方式处决那些只知道挠窗户的东西，更可以开辆车在任务区域里横冲直撞，把所有围攻房屋的僵尸们车飞。

拾荒者任务： 这个任务说白了就是在拾荒者们搜索物资的时候，为他们把风，并帮他们消灭掉听到动静赶来的数个僵尸而已。建议大家在同拾荒者对话前，先把任务区域中的物资搜刮一遍。

某人需要谈话： 这个任务其实之前也有提到过，就是社区里有居民过得不痛快，想要出门体验体验生活，你要做的事情就是带这位同胞前往任务地点清理一屋子的僵尸，再将其送回基地。从某种角度而言，这个任务是免费送帮手的任务，如果你手上没有急事要处理的话，完全可以带着这位同胞多搜索几间屋子，毕竟多个人多份安全呐！



无线电服务中的“建立警戒部队”就是设立前哨站

关于基地建设

最后要介绍的是和基地有关的内容，当完成社区成员雅各布的搬家任务后，你就可以选择地方更大、可以储存更多东西，并且能够建造更多户外设施的建筑作为新基地了。这里要说明的是，要想顺利搬家的前提条件是房屋有布好铁丝网的外墙、社区拥有足够的成员以及社区仓库里堆了足够多的建筑材料，这样你按alt呼出无线电并发布的搬家命令才能生效。


只要材料够，点击社区界面中的空白格子就能建造你要的设施

《腐烂国度》目前最受玩家欢迎的社区是位于地图左下角的一间厂房（需要 12 个社区成员以及 50 个建筑材料才能完成搬家操作）。在完成搬家任务后，就可以增设社区建筑了。要注意的是，社区的原有设施是不能更改的，至于该建造哪些增设建筑，这里的建议是首先确保社区内有足够的睡眠空间，如果床位不够的话，一定要建造卧室或睡眠区。其次是医务室、厨房、图书馆、工厂、前哨站和瞭望塔。

医务室可以让受伤、生病的成员得到有效的恢复，还能制造药剂；厨房可以提高社区的满足度，并为社区成员增加体力和生命值；图书馆可供社区成员研究出建筑升级的方案，如果没有图书馆的话，你是不能建筑加强版的医务室和工厂的，不过，当你完成图书馆的所有研究后，可以把这个建筑拆了造别的东西；工厂的作用包括修理车辆和制造一些强力手雷；瞭望塔可以扩大社区的安全范围，并能为哨兵增加射击经验，不过当你拥有设置合理的前哨站后，瞭望塔的作用就不太明显了。


社区中的医务室

基地建设项目中的前哨站是一类非常特殊的建筑，这一建筑并不是造在社区内的。而是造在社区外的其他安全屋里，另外你选择不同的屋子作为前哨站还会获得不同的物资加成效果，像是武器店可以减少社区的弹药消耗、餐厅可以减少食物消耗等等。前哨站会自动设置地雷消灭所有经过此地的僵尸群，同时你还可以进入前哨站并用这里的仓库存取物品（社区物资包裹除外）。利用前哨站的安全区域和基地的安全区域可以交叠出大片僵尸无法入侵的领域，从此，你在户外冒险的时候就再也不用操心僵尸群攻击大本营的麻烦事了，为此，这一建筑被称为《腐烂国度》中 BUG 般的存在！


大本营附近的白圈就是安全区域，此区域不会刷出僵尸

到这里，相信各位玩家已经能够适应本作带来的生化末日了。需要提醒的是，由于《腐烂国度》只有系统自动存档方式，为了避免任务失败、减员等你不愿意看到的情况，你最好在完成一些任务后，备份 State of Decay 这整个文件夹来以防万一。


社区有高级工厂时，把车辆停在牌子处就能自动维修，1 天 1 辆

文：干掉人龙　编：小P羊　美：grass



S4赛季天赋道具指南

就在2013年的12月12日，《英雄联盟》正式更新为2014赛季季前赛版本。这一版本对游戏中的视野、天赋、职业定位进行了大幅度的修改，玩家过去已经掌握的战术可能在这个版本中完全吃不开，本期就让我们主要来看S4赛季天赋、道具方面的变动，以及由此带来的视野变化。


真眼现在是随时可见的，但是“血量”加厚了，打掉它可能要担一定风险

翻天覆地的天赋改动

S4季前赛版本在天赋上的改动不像S2过渡到S3时只进行了一些细微的调整，而是进行了翻天覆地的大改！首先，S4的防御天赋对坦克类英雄做了相当大的补偿，从而使整个S3赛季被人诟病的防御天赋得到了加强。相信大家对S3赛季破甲计算机制的改变仍记忆犹新，这一改动使得一些防御型坦克英雄在生存力上有所下降，也由此导致了以下几个情况，包括：破甲符文变得极为鸡肋、半肉型突进英雄开始大行其道。而随着S4赛季防御天赋的改变，过去要求坦克、半肉们在能抗的同时，还得在最短的时间里击杀或者打残对手的趋势或将产生变化。



新版天赋页

防御系天赋变动分析

附魔防具

额外护甲和额外魔法抗性提升2.5%/5%

解析：原本倒数第二排的强力防御天赋被挪到了第一排，同时获得额外的百分比双抗加成让这个天赋成为所有英雄必点的强力天赋。

格挡

来自英雄的普攻伤害减少1/2

解析：天赋效果如上所述，原本第三排的天赋被移到了第一排，配合多兰盾出门的话可以让你在前期面对那些平A消耗时更加淡定从容，微笑着补刀。同时进阶点出的不屈（近战英雄遭到来自敌方英雄的所有伤害减少2，远程英雄则减少1）也让要挨很多攻击的英雄获得不小的收益。



S4季前赛的召唤师技能尚未大改

老兵伤痕

+12/24/36生命值

解析：原本的成长生命值变成了固定生命值，但数值也从180降到了36，可考虑到18级那几乎可以忽略不计的180点生命和下一级进阶的天赋主宰（+3%最大生命值）这三点因素，这个天赋就变得无比超值了。

压迫

减少 3% 来自移动受损（减速、束缚、嘲讽、眩晕等）的敌人的伤害。

解析：取消了原本的可叠加韧性，变成了处于 DEBUFF 效果下的敌方英雄对你的百分比减伤，非常适合本身带有 DEBUFF 技能的英雄点出，类似：慎、狗熊、蒙多都非常适合这点天赋。

传奇卫士

控制效果的持续时间减少 15%

解析：原本需要三点天赋才能点出的第四排天赋变成了最后一排的终极天赋，可以和其他物品提供的韧性叠加。


隔墙插眼依然有效

耐久

每秒回复 1%/2%/3% 的已损失生命值

解析：初看下来感觉好像又是一个鸡肋天赋，但其实所带来的收益却是防御系天赋中最为超值的一个，一个出振奋或者狂徒的角色才能享受到的回复效果现在可以在天赋中直接点出来，用最基础的计算举例，如果损失 1000 点生命值，则你的每秒生命回复 +6，如果你再补上一件振奋盔甲，那么无视你原本的生命回复，你将获得每秒高达 12 点的生命回复！而且这还没完哦，考虑到下一阶点出的升级天赋喘息（当生命值低于 25% 时，提高所有治疗效果 10%）你的回复量将达到一个惊人的数字。

坚韧

附近每有一个敌方英雄，你就会获得 1/2/3/4 点护甲和 0.5/1/1.5/2 点魔抗。

符能护盾

开局时会拥有一个 50 点生命值的护盾，护盾会在每次重生时刷新。

解析：将这两个不同的天赋放在一起解释的原因很简单，这两个天赋都是相当适合突进类坦克和 1 级团的天赋，前者在 1 级时可以提供恐怖的减伤，但越到后期作用就越低，再加上 S4 前期 1 级团的风险变得非常大，因此这两点天赋比较推荐主防御系的打野英雄点出，非常的适合。

进攻系天赋变动分析

双刃剑

近战英雄造成 2% 的额外伤害，同时自身也受到 1% 额外的伤害，远程英雄造成并受到 1.5% 的额外伤害。

解析：刺客型英雄必点的天赋，少数 ADC 也可以考虑点出，刺客型英雄打完一套技能就可以完成击杀的特性让他注定不会受到过多的伤害，但同时伤害的提升又能保证自身的输出足够，而少数灵活主消耗的 ADC，例如凯瑟琳和 EZ 等手长消耗起来丧心病狂的英雄也十分适合这个天赋。

屠夫

普通攻击及单体技能伤害对小兵造成额外的 2 点伤害（持续性伤害和 AOE 伤害不算）。

解析：初始攻击力不高，补刀困难的英雄可以点出，值得注意的是第二层由屠夫进化的杀戮盛宴（每击杀一个小兵即可恢复 2 点生命值和 1 点法力值），微乎其微的恢复效果让它成为鸡肋天赋之一，但考虑到多兰剑每一次的攻击回复已经从 5 点跌到了 3 点，ADC 可以点出这两点方便线上恢复。

洞悉弱点

用技能对一名敌方英雄造成伤害的同时，会使友军英雄的伤害提升 1%，持续 3 秒。

解析：略有些鸡肋的天赋之一，类似于曙光女神的被动，每攻击一个敌方目标都会使同样攻击该目标的队友伤害提升 5%，光看技能说明会让人感觉非常适合辅助和坦克类英雄，但仔细一想的话非常的无奈，S4 加强的辅助需要大量的天赋点投入通用系天赋树，剩下的则要考虑点在防御系上增加生存能力，而暴露弱点则位于需要 4 点攻击系天赋的第二排……

法术编织

用普攻对一名英雄造成伤害的同时，会使技能伤害提高 1%，最多可叠加 3 次（最多可提升 3% 的伤害）

解析：需要和下一层的法术编织（用技能对一名英雄造成伤害的同时，会使普攻伤害提高 1%，最多可叠加 3 次，最多可提升 3% 的伤害）配合才能发挥最大作用，技能输出可以提升平 A 伤害，同时平 A 输出又能提升技能伤害，极度适合所有技能 CD 短，需要混合平 A 输出的英雄使用，例如 EZ，刀妹和武器大师这种三相流的英雄，但对于那些仅仅依靠平 A 或者仅用技能输出的英雄来说则多少不太实用。



克隆大作战票选画面



玩家对抗和自定义模式中加入了克隆大作战



瑞格之灯居然也被算在工资装里

武术精通

+5 攻击力

奥术精通

+8 法术强度

解析：攻击系变动最大的一点，从原本获取 8% 无视护甲和 8% 魔法穿透的效果改成了 5 点攻击力和 8 点法强，可以说是让穿透符文重新产生作用的天赋之一。说起来，S3 非常流行的 9-21 物理坦克型英雄必须携带一定量的破甲符文来获得后期的伤害输出。

死神

对生命值低于 20%/35%/50% 的敌方英雄的伤害提升 5%

解析：仅推荐附带斩杀特性的英雄点出，例如：盖伦、瑞文、潘森、盲僧等会用技能完成击杀的英雄可以从这一天赋上获得极大的收益，刺客英雄也可以考虑点出这个天赋从而进一步强化输出。

战争领主

额外攻击力提升 2%/3.5%/5%

解析：将原本的固定攻击力加成变成了百分比强化攻击力，也就是说在 S4 赛季，红色和大精华的符文位置可以全部打上护甲穿透，也不会让你在初期的攻击力过低难于补刀。

危险游戏

击杀一名敌方英雄的同时会恢复生命值和法力值，其数值相当于已损失生命值及法力值的 5%。

解析：刺客类英雄成功击杀对手后，可能会需要的一个天赋，而团战后期的收割型英雄也可以考虑点出，不过总体来说属于鸡肋天赋之一。

毁灭攻势

+2%/4%/6% 护甲穿透和法术穿透

解析：将原本的固定破甲变成了同时获得护甲和法术百分比穿透，也就是说 S3 需要点出 21 点攻击系天赋但只能享受到某一项穿透的英雄都获得了原本享受不到的双穿效果，非常强力的天赋，同时也预示着当前双穿类英雄在攻击系天赋上点满 21 点会获得更高的收益。

通用系天赋变动分析

觉悟

在等级高于自身的友军英雄附近时，每 10 秒 +5/10 经验值。

解析：相比原本的被动增加经验值的获取量，这个天赋显得更加的用途专一，仅仅让只有辅助的英雄点出才能显出最大用途，让那些在 S3 剑走偏锋的中路英雄点出这个天赋，从而快速达到等级压制的玩法变得不再可行。

清道夫

每有友军击杀了附近的一个敌方小兵时，就会获得 1 金。

解析：S3 最让人无奈的辅助位置终于得到了加强，加强主要来自于两个方面，第一就是通用天赋中的辅助天赋变得非常超值，整个辅助经济得到了大幅加强，让辅助人选不用再局限于仅仅的几个英雄，而是变得人人皆可辅助。拾荒者配合新增的工资装上古钱币，可以让你只要站在补刀队友旁就可以获得大量金钱。同时对每人最大眼位的限制，也使得辅助可以将经济优先投入到自身的装备之中。

探云手

近战英雄击杀或者协助击杀敌方英雄时获得额外 15 金。远程英雄则每当一名敌方英雄被你攻击时，获得 3 金，这个效果在 5 秒内无法对相同英雄重复生效。

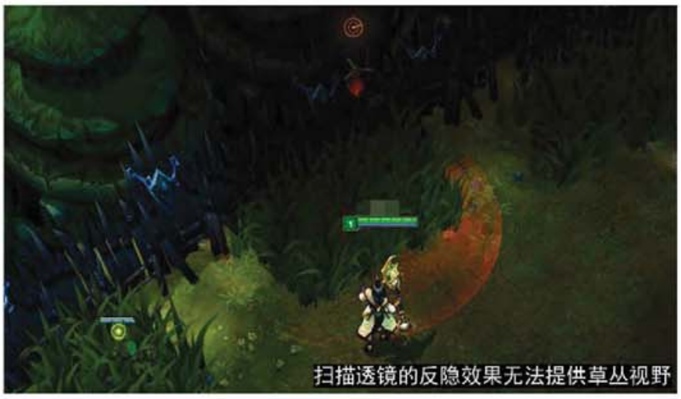
解析：由原本的同名天赋修改而来，加强了对手短型近战辅助的鼓励，让其在下路对线期间更多的尝试击杀对手而不是被动防御，同时配合辅助新工资装的效果更佳。

S4 全新装备物品

装备的变动大多体现在打野和辅助身上。S4 号称被大大加强的辅助位和打野位借助新装备的帮助不负众望地得到了彻底的强化。这里仅列举最具代表性的一些新道具，至于其加强版，玩家可以通过游戏中的装备升级方式来研究。

扫描透镜

可以提供一个四秒的反隐效果，但其实四秒的时间非常短，如果是在前期攻速较慢的情况下很难快速打掉眼后回到战斗，很有可能在反眼的同时被对面英雄消耗不少的血量，因此还是推荐首先将兵线推过去后再考虑专心排眼，而且超长的 CD 时间也让排眼变得非常有赌博性。顺带一提，扫描透镜是不会提供草丛视野的，因此必须要站在草丛中再开启方能成功探测到隐形单位。


扫描透镜的反隐效果无法提供草丛视野

占卜宝珠

将原本的召唤师技能“洞察”取消，合并到了这个功能上，可以说是非常鸡肋的技能，在初期仅能提供 1 秒的视野，而且还有距离限制，必须在等级提高后才能提升一定的用处。

监视图腾

中单上单 ADC 大多会选择的一款饰品，前期可以提供一个持续 120 秒，CD 也是 120 秒的免费眼，后期可以选择升级为持续时间更长，CD 更短的假眼或者一个真眼，实用性大增！但考虑到前期反眼的必要性还是建议 5 人中起码有 2 人出扫描透镜效果比较理想。


隐身后的监视图腾

上古钱币

辅助改动的最大之处就是取消了原本的工资装，将自动跳钱的装备进行了全面的重制，而全新改版之后的工资装也展现出了强大的实用性，并针对各种辅助英雄有非常高的性价比。上古钱币非常适合那些补给型的辅助英雄，例如：星妈、风女、努努等，如今你只要乖乖地站在 ADC 身边看着他补刀就可以获得数额不菲的经济，可以更加安心的把精力放在眼位和骚扰上。

飞升护符

可以将其视为去除生命值加成的皇冠，同时又是一件强大的工资装，自带跳钱和围观补刀的收益非常可观。

窃法之刃

提升 AP，同时是唯一一个在初始状态下就有自动跳钱功能的工资装，骚扰型 AP 辅助必备，同时整合了原本的探云手功能，普攻一下对方英雄就会有金币加成，10 秒内只能激活一次的 CD 略长，但依然非常有用，极度适合辅助稻草人，卡牌这种骚扰型极强的英雄。

圣物之盾

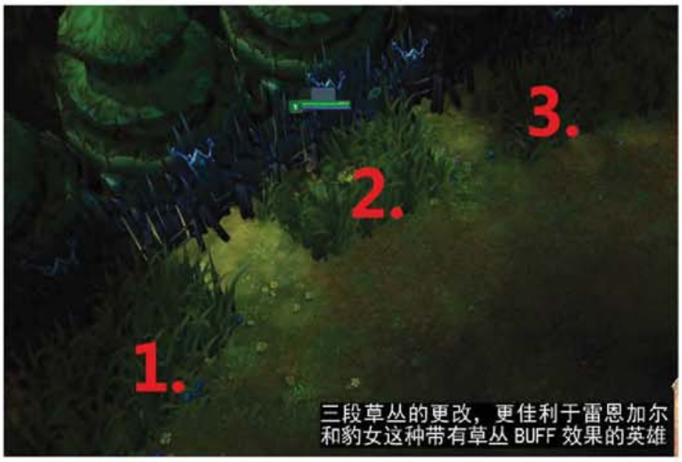
非常独特的工资装，帮队友补刀不单自己可以得到金钱，还可以给予队友同样金额 +5 的补刀费用，简直就是帮忙补炮车的绝佳选择，但是次数的限制也让人非常的无奈，否则 ADC 就可以专心骚扰别人，辅助在一边安心补刀了（等等，这是不是有哪里不对的样子……）。

山岳之容

不单提供生命加成，还能有一个非常 BT 的保护 + 杀伤的护盾效果，非常类似于塞恩的 W 技能，但伤害数值是以自身生命值 10% 为代价，变相的鼓励团队的第二肉装英雄作为辅助出现在下路的节奏。

地图视野的变化

S4 视野上最大的改动在于将视野任务从辅助身上分摊到了所有位置，同时把所有草丛的长度都进行了缩减，上路的草丛由两个变成三个！另外，S4 还取消了真视药剂，并将真眼修改为无法隐形的物品，让视野系统变得更加复杂的同时，意味着玩家需要大量的适应时间。



三段草丛的更改，更佳利于雷恩加尔和豹女这种带有草丛 BUFF 效果的英雄

首先说下草丛的缩减，原本需要插两个眼才能保证的河道草丛视野现如今一个眼就可以完成任务，这让眼量的需求变小，但每个人最多只能放置三个眼由让所有人都要承担起视野的重任，也就是说原本没眼怪辅助的场景将一去不复返，视野变成了所有人都必须负担的责任。真视药剂的取消和真眼变为随时可见，让反眼变得更加有风险，视野透镜和真眼是唯二可以探测隐形物体的道具，前者具有非常短的时效性和超长的 CD，而后者则变得非常脆弱让人几乎可以随时打掉，因此在 S4 初期，必然会造成隐形英雄大行其道的局面。



眼位道具也会明确的提醒每人放眼的上限，在放眼时，也会有更加明确的提示

话说，S4 的辅助真的幸福多了。原本需要承担全队眼位的辅助，如今只需要买出眼石，然后在 9 级时将视野透镜升级为神谕透镜就可以很好地完成自己的视野任务，并且有余力进行轻松的反眼！



视野道具如今被单独分为一类

文：干掉人龙　编：小 P 羊　美：grass



暴走萝莉金克斯
皮城最头疼的罪犯降临！

暴走萝莉金克丝是英雄联盟第 116 个英雄

新英雄新气象，金克丝作为皮城执法者最为头疼的罪犯降临啦！在开始介绍金克丝之前先说些有趣的东西，以小丑女哈利·奎恩为原型创造的金克丝不但对敌队的凯特琳和蔚有独特的嘲讽表情，同时也填补了英雄联盟里缺少一个“神经兮兮”的女性角色的空缺，她的强力在刚推出时便已经得到所有玩家的认同，以至于拳头公司在一个补丁后便不得不对她进行削弱，但是依旧让金克丝保留了原有的玩法和特色，在如今的 ADC 人选中名列前茅。

金克丝技能分析

罪恶快感　被动技能

当金克丝最近 3 秒攻击过的英雄或防御塔被击杀或击倒时，金克丝获得 175% 移动速度加成，在接下来的 4 秒内慢慢衰减。

解析：非常独特的被动，杀人或者拆塔之后获得的大量移动速度可以给具有进攻欲望的玩家一种全新的危机应变方案，也让我们更加“金克丝”一点，打野爸爸来照顾了？不要着急，让我们先弄死对线的家伙再扬长而去吧！中路来支援了？不必惊慌，让我们先弄死对线的家伙再扬长而去吧！五人齐聚下路来抓？还是先走吧……



被动激活时金克丝脚下会有特效闪光

枪炮交响曲　主动技能　热键 Q

金克丝可以替换她的武器：使用火箭发射器“鱼骨头”时，金克丝的普通攻击射程提高 75/100/125/150/175，对目标造成额外 10% 的伤害并溅射到附近的敌人，但是每次攻击消耗 20 点法力；使用迷你机关枪“砰砰”时，金克丝的普通攻击会带来攻速加成增益，持续 2.5 秒，可以叠加 3 层达到 30/55/80/105/130% 加成，2.5 秒不攻击会失去 1 层增益。

攻击距离：525　冷却时间：1 秒　施法消耗：无

解析：金克丝的主要输出技能，熟练的金克丝玩家可以在使用迷你机关枪叠加三层攻速被动后迅速切换到火箭发射器，可以使这一次的火箭发射器的平 A 享受到攻速加成，熟练掌握 AAA-Q-A-Q-AAA 的节奏可以让金克丝的骚扰防不胜防，同时也让金克丝最大的缺陷：切换到火箭筒时攻速过低会被对面找机会拼一波变的更加隐蔽和难以捉摸。



▲迷你机关枪



◀鱼骨头火箭炮的爆炸效果

震荡电磁波　主动技能　热键 W

金克丝发射出一道电弧，对第一个击中的敌方单位造成 10/60/110/160/210（+1.4 全额物理攻击）的物理伤害，同时对被击中的敌人造成 30/40/50/60/70% 的缓速，持续 2 秒，不暴露潜行单位。

射程：1450　冷却时间：10/9/8/7/6 秒　施法消耗：50/60/70/80/90 法力值

解析：W 技能的高额 AD 加成和超远距离是建立在正常状态下难以命中的基础上的，因此这个技能不推荐作为主升和起手技能。但是用来阻缓前来支援的敌人时却异常的好用，同时可以考虑将 W 保留到成功用 E 技能禁锢对手时作为伤害一次砸出去，效果相当显著。



W 技能弹道长但是范围狭窄并不太好中



嚼火者手雷 主动技能 热键 E

金克丝丢出 3 个并排的手榴弹，会在 0.4 秒后启动机关，如果敌方英雄在手榴弹爆炸前踏中手榴弹，会使手榴弹提早爆炸造成伤害，并禁锢踏中手榴弹的英雄 1.5 秒，如果没有敌人踏中手榴弹，手榴弹也会在 5 秒后会爆炸并使附近的敌人着火，造成 120/175/230/285/340（+1.0 AP）点魔法伤害，同时可以让你获得视野。

射程：900 冷却：20/19/18/17/16 秒 施法消耗：50 法力值

解析：金克丝的强力保命留人技能，相对于皮城女警凯瑟琳的夹子，金克丝的手雷缓冲时间更短，可以完美衔接上例如机器人和日女的控制链，具有超长的 CD 时间，因此释放的时机很关键。


刚投出的手雷


踩中手雷后的蒙多被定身



超究极死神飞弹 主动技能 热键 R

金克丝发射可穿越全地图的火箭，根据火箭飞行的时间对触碰到的第一个敌方英雄造成 150/200/250（0.5AD 加成）到 300/400/500（1.0 AD 加成）点物理伤害，并附加相当于目标已失去的生命值 25/30/35% 的物理伤害。周围的敌人受到相当于总伤害 80% 的溅射伤害，火箭发射 1 秒后伤害提升到最高。

射程：全图 冷却：90/75/60 秒 施法消耗：100 法力值

解析：与 EZ 的大招伤害递减相比，金克丝的大招具有更强的收割作用，但缺陷在于命中，可以被对面的肉盾型英雄挡下所有伤害从而空手而归。


飞出去追敌的大招

金克丝战斗策略

在掌握金克丝的技能特点后，可以采用如下的战斗输出手法。对线时，用火箭筒不时进行消耗，然后找时机进行线上击杀，W 和 E 技能作为先手技能都非常难以准确命中，同时，切换火箭筒后的耗蓝也非常惊人，因此可以得出结论：金克丝的击杀很大程度上要依赖辅助，强力先手控型辅助是搭配金克丝的不二人选。只要辅助成功命中敌队 ADC 或辅助，金克丝就可以立刻接手用 E 禁锢敌人，随后 Q 切换火箭筒享受高攻速输出的一发平 A，再用 W 减速敌人并按 Q 将武器切换回机关枪完成击杀，最后本身被动激活安然撤退。

因为金克丝的被动特性，在面对对方打野或者中单支援时，可以根据对面的行动决定应对方案。譬如，对面的 ADC 是否因为有支援从而走位失误靠前？如果有，可以击杀后快速撤离，如果没有，则用 W 和 E 来封路，同时安然回到塔下。同时，金克丝的对线缺陷也很明显，那就是没有位移技能，E 技能交的过早就是金克丝的灾难，而频繁使用 Q 切换火箭筒不仅会加速耗蓝，还会把兵线推得过深，使得被 GANK 的几率大大增加！除此以外，需要切换 Q 状态来进行对线骚扰也很容易影响到你的正常补刀，因此补刀不好的玩家还是请多加练习后再使用这个角色。


大招的绚丽爆炸效果

天赋：S3 的 ADC 标准天赋，注意 Q 火箭筒耗蓝的同时进行补刀和骚扰。

符文：建议配两个吸血精华，剩下的一个放置攻击力精华；红色印记则可以添一个暴击符文，剩下全部插攻击力符文；蓝色符文可采用五个固定魔抗和四个成长魔抗至于黄色符文则建议使用全护甲符文。

金克丝出装推荐

金克丝是一个依靠平 A 输出伤害，没有任何位移技能的 ADC，因此需要大量的走砍来保证自身的输出位置足够安全，推荐的核心装备是三相（唯一的遗憾在于 Q 切换武器无法激活耀光的特效）和饮血，三相小冰锤的特殊效果十分适合金克丝的走砍打法，同时金克丝本身叠加的攻速 BUFF 让她对攻速装的需求非常之低，因此十分适合三相后饮血、轻语的出装路线。

前期出门：

过渡装：

出小冰锤是为了更好的走砍和弥补金克丝没有位移的缺陷，同时撑一点血量让她在下路的对拼中不落下风。

完整六神装：

因为金克丝的被动叠加攻速并不增加暴击率，同时三相提供的暴击几率低于电刀和红叉，而且三相＋饮血本身已经非常的昂贵拖经济了，中后期没有破甲基本就打不动坦克，因此无尽可以考虑放在春哥之后出，金克丝在顺风时，团战相当强力，E 技能作为后手控制能挡住绝大多数贴脸冲后排的英雄，同时高额的伤害输出可以在第一时间解决对手，同时激活被动选择下一个目标。

如果处于逆风情况的话，不妨先做出饮血剑，并在团战中的安全输出距离攻击你能打的着的英雄（不必考虑是坦克还是脆皮），等到成功击杀敌人激活被动后，再观察场上的形势，看对面的控制技能是否已经全部交出，再决定是否输出对方后排。

编：X 先生　美：grass

攒机月月谈

进入到了 2014 年。似乎媒体的关注度大多集中在移动游戏的崛起。好像大家新买的 IT 产品都是平板电脑和智能手机了。但是如果看看去年几款单机游戏大作的发售情况，还有 Steam 平台游戏在线人数就会发现，用台式电脑玩电脑游戏的还是大有人在。2014 年根据英特尔的计划，应该会推出新一代升级芯片。这一代将会比去年的升级幅度更大。游戏玩家纷纷期待着可以购买到神乎其神的新电脑。仔细计算起来，个人电脑产品真是越来越便宜了。现在用买一部高端手机的价钱就能买到一台性能较为主流的电脑。一般认为放寒假和过年期间都是攒机市场的旺期，如果读者需要在这一期间购买新机器请留意商家举行的活动。

用到明年不落伍低价机



CPU　¥445
AMD X4 760K

新构架的四核速龙 II 处理器，没有核内显示芯片，节约了成本。FM2 接口，核心频率 3.8GHz，Turbo 频率 4.1GHz，4M 两级缓存，额定功率 100W。



主板　¥349
华擎 FM2A75M R2.0

CPU 部分采用固态电容。虽然是一张小板，但做工和用料并不坑爹。在 FM2 接口中属于性价比较高的选择。



内存　¥239
威刚 4G

超值性价比，稳定性兼容性不会有什么问题。同质化严重下也有可替代产品。品牌产品之间差距不大。



硬盘　¥349
西数 500G 7200/32M　蓝盘

大缓存的 500G 蓝盘。三大硬盘厂商之一的西数旗下产品有蓝盘、绿盘、黑盘和红盘等多种系列。蓝盘定位属于主流消费市场产品。性能和节能平很较好。



显卡　¥399
铭瑄 GT630 1G 变形金刚

这款显卡是 GT630 的 D5 版本。核心 / 显存频率分别是 810/3200。128Bit 位宽 1G 显存。在低价显卡中有着出色的性价比。它就是不太容易买到。



机箱　¥99
先马天弓 U3

标配 USB3.0 的迷你小机箱。配合小主板和小显卡正好。后面板标配风扇。下置电源和固态硬盘旋转磁架等当代设计也比较全。外观较有游戏感。



电源　¥169
昂达（ONDA）400W 滚珠王

加长线材，支持背部走线，在小机箱内基本够用。12cm 双滚珠风扇，比普通风扇耐用，三年质保。



显示器　¥839
宏碁（Acer）P239HL Abd

23 寸的 iPS 硬屏广角显示器。外观沉稳高手风范。底座的磁性区域还方便搁置一些细小的日常用品。6ms 响应时间虽然不能说很优秀，但并不影响日常使用。



鼠标键盘　¥55
微星 MK-9132N 键鼠套装

这个价位能买到键盘加鼠标已经不错了。鼠标没有什么值得夸耀的地方。键盘本身防水圆角设计，键程适中，一般使用足够。不过这款键盘是 PS 接口，鼠标是 USB 接口，配上文华擎主板没问题，不然的话购买请注意。

总计：约 3000 元

《剑灵》五档耐用网游机



CPU　¥1399
英特尔酷睿四代 i5 4570

3.2GHz 主频，睿频 3.6GHz 6M 三级缓存。在所有游戏中，这款 CPU 都不会成为瓶颈。另外同档次还有主频略低 0.2GHz 的 4430 可以选购，价格便宜了一百多元。



主板　¥499
微星 B85M-E45

B85 的堆料高清小板。6 相供电，支持 4K 高清输出（虽然实际作用不大），固态电容，4 内存插槽，快速启动。第四代图形化微星 BIOS。军规防潮、防静电、防高温。



内存　¥239
威刚 4G

超值性价比，稳定性兼容性不会有什么问题。同质化严重下也有可替代产品。



硬盘　¥349
西数 500G 7200/32M　蓝盘

大缓存的 500G 蓝盘。



显卡　¥969
翔升 GTX 650Ti+ 金刚版

一千块钱不到的 2G 显存显卡。虽然只有 128bit 的位宽，但是 1046/5500 的频率玩一些常见的游戏已经够用。翔升虽然名字不太好听，但是做工方面基本延续了公版的设计。不过它没有 VGA 接口，用老显示器升级的人请注意。



机箱　¥109
金河田 游戏联盟・升华

这款机箱主要打“零辐射”的卖点。



电源　¥249
航嘉 jumper 400

入门级用户热爱的 80Plus 电源选择。同类产品里线也比较长，可以满足大机箱配小主板的需求。



显示器　¥1299
明基 RL2455 HM

24 寸的 LED 背光显示器。



鼠标　¥399
罗技 G500s

目前还出现了英雄联盟专属版，随盒附带钢铁军团克拉丝的皮肤礼包。喜欢光妹妹的玩家可以留意。



键盘　¥499
CM STORM 烈焰枪旗舰版

著名外设品牌“酷冷至尊”进军电子竞技周边市场的作品。采用樱桃背光机械键盘，底部用钢打造。但新产品的稳定性还需要留给时间考验。

总计：约 6000 元

《战地 4》特效全开装甲机



CPU　¥2129
英特尔酷睿四代 i7 4770

四核心八线程，3.4GHz，22 纳米的最新一代酷睿。强大的性能下热设计功耗（TDP）仅有 84W，原装的风扇也能胜任散热。和上一代酷睿相比，整体性能提升 10%。



主板　¥998
技嘉 GA-Z87X-D3H

高清图形化 BIOS，技嘉超耐久做工。有 PCI-E 3.0 标准显卡槽。支持 Charge 移动设备快速充电。超长寿命全固态电容。黑色大版样貌大气。10 个 USB 3.0 接口。



内存　¥479
金士顿骇客神条 8G

1600 频率，性能和美观结合。工作电压 1.65v，CL 延迟 10。外观采用流线型设计，搭载高效散热片保证出色散热能力。价格实在。



硬盘　¥399
希捷 1TB ST1000DM003

单碟 1TB。市面上 1T 硬盘中性能较佳。64MB 缓存。7200rpm 转速，6GB/s 接口速率。在稳定性和无障碍时间方面表现优秀。



显卡　¥3999
影驰 GTX780 名人堂

更高频率，更强散热，公版优化的高档卡。采用了发烧级的用料，以纯白色 PCB 打造显卡。内嵌均热板散热。默认电压下也能小超一点频率。有了这块显卡就别无所求了。



机箱　¥449
酷冷至尊魔甲兵

中塔式机箱，外观大气，背部理线。整体机箱具备炫酷的外观以及良好的散热和防尘设计。面板正面看起来像装甲板，顶部还有把手。



电源　¥399
振华战蝶 600

单路 12V，额定 600W。配合 12cm 风扇，提供强悍的节能和散热效果。半模组的设计。



显示器　¥1099
华硕 VS247N

五千万动态对比，1080P 高清分辨率，Splendid 智能靓彩引擎技术，亮度、对比度、色彩锐利度、饱和度都可以智能调节。在这个价位下性能不错，但如果你对高级显示器有自己品味，也可替换。



鼠标　¥699
雷蛇太攀皇蛇《战地 4》珍藏版

太攀皇蛇装备了 8200dpi 的 4G 双传感器系统。对阵装备逊于自己的对手时可以大占优势。专门的 BF 4 皮肤让它有一定收藏价值。



键盘　¥1099
雷蛇黑寡妇蜘蛛终极版《战地 4》机械键盘

采用机械键盘底层结构，每次击键都获得清脆的触觉反馈。在竞赛中，如同使用武器时感受到的强烈反冲力。全背光系统即使在低光照情况下，也可以确保按下正确按键。这种价格下的收藏价值不错。

总计：约 11800 元

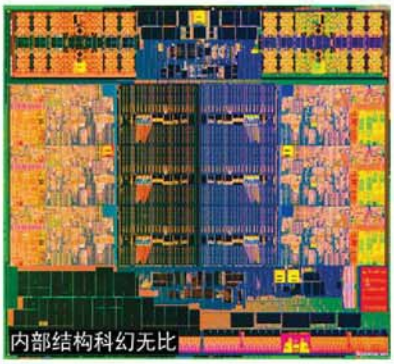
英特尔新旗舰 I7 4960X

实际上这款4960X在九月份就已经发布。但最近，它才在国内一些比较正规的渠道可以买到。英特尔家的处理器除了我们常接触的i3/i5/i7之外，还有六个核心的旗舰i7版本，也被称为至尊版。之前的旗舰是32nm的SNB-E构架3970x。这新一代的4960X则是22nm的IVB-E构架。升级后的新旗舰有一个明显的进步就是功耗大约降低了30%，计算性能小幅提升，直接支持DDR3-1866内存。虽然内部工艺进行了升级。但它依然沿用了LGA 2011接口，好处是和之前的至尊主板X97芯片组兼容，不用升级；坏处是SATA 6G和原生USB3.0依然不给力，需要主板厂商帮助拓展。

X：同档次没有竞争者，它是上一代的简单升级。至尊级CPU的主要好处是完全不锁频，只要散热和供电稳得住，随你怎么超频。非常适合发烧硬件玩家。它还支持四路PCI-E3.0显卡扩展，四通道内存，给土豪更大的烧钱余地。

实际普通玩家使用的话——其实“极致游戏体验”只是它的宣传广告词，大型游戏还是要看显卡的。除非你把物理运算全都交给处理器，采用旗舰平台的芯片没有什么优越之处。单显卡电脑考虑性价比，购买普通版i7甚至i5都完全够用。

参考售价：8888元


内部结构科幻无比



四卡SLi可用至尊CPU



不知道漏气了会怎样



外观平淡无奇

参考售价：零售价格未知

6T 充氦气硬盘

自从西部数据和日立的硬盘业务勾搭在一起后，他们终于拿出了一款有意思的新产品。这款“爱的结晶”叫 Ultrastar He6 HDD。其中的He表示化学元素“氦”。这款新式的机械硬盘储存容量高达6TB，比现在常见的海量大硬盘4TB标准更大了50%。同时它的速度和稳定性能也略有提升。达到这种效果是因为硬盘内部的普通空气被换成了氦气。这种气体的密度较小，降低了硬盘在工作时的阻力，也降低了温度。因此它的内部可以塞入更多单碟，运转温度比传统硬盘低5度，功耗也降低了23%。体积和7200的转速保持不变。

这款硬盘主要针对服务器市场，而非普通装机用户。

X：万万没想到啊，女朋友充气，硬盘也可以充气。

240 刷新率显示器

著名的游戏显示器高端品牌艺卓（EIZO）最近发布了一款刷新率高达240HZ的23.5寸显示器。这款代号FORIS FG2421的显示器完全超越了普通显示器的60Hz刷新率，也比大多数游戏显示器120Hz的刷新率提高一倍。它还有着1ms响应时间。配合艺卓自行研发的芯片，显示器可以尽量减少鼠标键盘的操作在显示器上执行所花费的时间。它也会采用插值的方法让显示器刷新率和显卡输出的信号更加协调。

在外观和色彩设计方面，厂商请了著名的Fnatic电子竞技团队与他们合作。玩家可以获得理想的亮度、对比度等色彩设置。人体工程设计让它可以6cm高度调节，25度倾斜，344度旋转，适合大多数人长期使用。

X：一般的高端显示器叫土豪，这款显示器可以叫权贵。不过小编老眼昏花，反应迟钝，这点提速应该是感觉不出来了。本人是不会买的。




从硬件上战胜对手

参考售价：5000元

编：X先生　美：grass

时尚IT

360随身WiFi

这个看起来像漂亮小蛋蛋一样的东西就是360在硬件市场的新产品。它的体积大概和一个人的拇指差不多。购买时还会送你一个耳机插孔线，平时携带方便。它的使用方法是直接插在“已经联网”的笔记本电脑或者台式电脑USB口上。然后它就能在周围30米的环境内制造出一个WiFi无线网络。最高速率150Mbs。除了体积轻巧，它的设置操作也比较简单。

作为附加服务内容，使用这个设备上网后，可以访问 “360云储存”的网络硬盘。目前最多可以提供10TB网络硬盘，足够放很多东西了。

X：一般它就是在没有无线的地方做一个WiFi热点临时用。蹭一下朋友的有线宽带或者3G、4G网络。不过这种小体积的“热”点一般真的比较容易发热，而且信号和稳定性也不会特别好。购买的时候请不要期望太高。

参考售价：19.9元





多色可选，还有土豪金限量版



插手机携带

微星3K笔记本开卖

这里说的3k可不是3000的价钱，而是由苹果公司带头推动的显示器屏幕分辨率大提升。曾经主流的笔记本分辨率是1366*768，后来流行1080P全高清。现在微星旗下一款分辨率2880*1620的3k分辨率笔电也正式上市开卖。这款电脑具体型号是GT 60 20D（3KE）。它的显示器每英寸画素达到了220ppi，要比普通高清15寸电脑141ppi的细致不少。对比度和亮度也比普通笔记本电脑更优秀。为了在这种分辨率下流畅运行游戏，它的硬件也使用了i7-4700MQ带GTX 780M的顶配。同时，这台笔记本还加装了微星自家的“杀手”网卡，对网络游戏降低延迟也有一定优化。相信不差钱的朋友可以留意这款面向未来的游戏笔记本电脑。

X：游戏画面在更高的分辨率下可以获得更加精细的边缘，理论上等于天生自带抗锯齿。不过分辨率高了也比较吃机器的硬件，幸亏它配置高。

参考售价：18999元



3K笔记本如果只卖3K多好

百度NAS路由器

最近多家互联网巨头开始推出自己的路由器，在路由器大战中，最先上场的是百度家的“小度”路由器。据说这款设备主打视频功能，优化了网络视频播放，还支持离线下载影片。这种功能简称叫NAS（Network Attached Storage）网络附属存储。简单理解就是一个带一点存储功能的微型服务器。这样你就可以让家里闲置的宽带24小时利用起来。

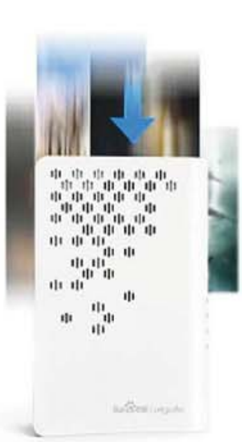
性能指标方面，它采用2*2天线，802.11n标准，支持2.4G的WiFi，最高速率300Mbps。同时它也提供4个100M的LAN网线接口。

X：其实我一直没闹明白，路由器有什么好哄抢的。“穿墙”强力又不是能“翻墙”。如果真要用路由器推广自己的网站，还是直接送硬件吧。

参考售价：99元



外观像空气净化器，如果真防PM2.5，我考虑买





智能手机可以遥控下片

健康 IT：耐克金手镯

这款叫做 Nike+ FuelBand SE 的东西是我们去年介绍过 Nike+ Fuel 的后续产品。最近它新作了一个玫瑰金色的版本。这个特别型号比之前的黑色普通款显得更加珍贵。性能方面，它加入蓝牙 4.0，实时监测佩戴者运动成就。它还可以识别不同的运动种类，防止自欺欺人的作弊，也可以评价睡眠状况。LED 小彩灯可以显示时间，每一小时还会提示用户起来活动 5 分钟。玫瑰金版将会是限量供应。不过新的产品依然仅支持 iOS，并不能支持安卓系统。它还对最新 iPhone 5s 的 M7 芯片做过优化，特别省电。

X：玫瑰金一般是描述金和铜合金的颜色。不过现在似乎只要是金色，都被统称土豪金。

参考售价：1800 元





这样的东西当手链带，超时尚



运动时尚范儿



操控面板

参考售价：28000 元

预计明年第一季度才能拿到成品



健康 IT：站立电脑桌

久坐对人体的伤害大家都明白，但是有时候打游戏就不得不一直坐着。为了解决这个难题，一款名为 Stir Kinect 的智能办公桌被设计了出来。它的材质使用硬木制造，长一米五，宽 75 厘米，高度可以在 55 厘米到 130 厘米之间调节。这种高度足够让“小恶魔”坐着办公，或者让姚明坐着敲键盘。它的内部镶嵌有智能触摸式显示屏，可以收集分析用户日常习惯，制定不同的站立和坐下时间。提醒电脑桌前的你什么时候应该站起来一会儿。同时它还会提示一些基本资料，例如你坐了多久，站着消耗多少卡路里等等。另外这个桌子还支持 WiFi 和蓝牙，可以和各种智能设备互动。

X：它可以预防颈椎病、前列腺炎、不孕症、结肠癌……不过就是贵了一点，如果你自己能坚持在电脑前常常站起来运动，那就省下了一大笔钱。

健康 IT：智能篮球

要充气的篮球都打过，要充电的篮球你见过吗？这款叫做 94Fifty 的篮球外表看起来和普通篮球一样，尺寸和手感也没有差别。但它里面拥有 9 个传感器，包括加速感应、陀螺仪、蓝牙芯片等。这个篮球可以感知自己的运动动作，反应玩家的控球时间、出手弧度等信息。有专门的手机 App 可以和它互动。软件的检测结果相当准确，可以用资料帮助你分析动作，提高练习。它的弱点是充电采用无线充电方式（表面没有插电源的地方），所以要放置几个小时才能充满电。另外传感器的智能程度也较弱，和专业篮球教练还差得远。

X：相信未来几年很容易提高它的智能水平。想一下，当你打完篮球，拿出手机同步一下，看看今天的分表现，是多么高兴的一件事情。如果足球和球鞋里面也加芯片，比赛中一些争议的事情也就清楚了。



物联网的一个实例

参考售价：2100 元

编：X 先生　美：grass

第三届 MGS
中国移动游戏大会

去年年底，由中华人民共和国文化部市场司作为指导单位，移动游戏发展联盟联合上海市宝山区人民政府主办的第三届中国移动游戏大会（简称 MGS2013）在上海会展中心金色大厅隆重举行。本次大会是移动游戏发展联盟主办的第三届移动游戏大会。它在历届移动游戏产业高峰论坛的基础上，增加了社交和展区的服务，涉及内容包括：主题演讲、高端对话、开发商展区、商务洽谈区以及社交交流平台。大会从参会人数，来宾规格等方面都有了进一步提升。



大会以“创新、分享、共赢”为主题，着重讨论游戏的创新


本次大会新增了现场厂商展区和商务洽谈区

主办方移动游戏发展联盟是在文化部指导下，由游戏开发商、游戏运营商、电信运营商、终端制造商、行业研究机构、媒体及周边企业等产业链各方自愿加入的非营利性组织。联盟的宗旨是为政府和企业间搭建沟通的平台；维护成员单位的合法权益；积极推进行业自律，促进产业发展；加强移动游戏产业链各方的交流与合作，促进移动游戏行业的健康可持续发展。


行业代表宣读自律宣言


联盟为行业中优秀的企业代表授奖



大会展馆位于宝山区，大量科技园和创业园围绕

主办方上海市宝山区是上海市首批移动互联网产业基地之一，拥有美丽的滨江风貌、便捷的交通和良好的移动互联网产业发展环境。上海移动互联网产业基地（宝山）规划建筑面积约 173 万平方米，由上海移动游戏产业基地、博济·智汇园、上海移动商务产业园等园区按照“错位发展、优势互补”原则共同组成，现已集聚人人游戏、天涯在线、愤怒的小鸟、聚位网络、谷羽科技、光明云媒等移动互联网及其相关企业 700 多户，已成为上海移动互联产业发展的创新高地，并力争建设成为国家级移动互联网产业示范园区。

出席本次论坛的嘉宾有文化部文化市场司副司长陈通，上海市政府副秘书长徐逸波，上海市经信委、市文广局领导，中共宝山区区委副书记、区长方世忠，中共宝山区区委常委、副区长夏雨，宝山区人民政府副区长秦文波，人民网副总编辑、移动游戏发展联盟理事长许丹丹，文化部文化市场司网络处韩险峰处长，网易 CEO 丁磊，盛大游戏 CEO 张向东，触控 CEO 陈昊芝，中国电信游戏基地总经理张鹏，移动 MM 基地总经理白琳，中国移动游戏基地总经理端木文琳，91 无线副总裁张宇，移动游戏发展联盟秘书长缐淼以及移动游戏研发企业、运营企业及各发起单位的代表。



现场除了主题演讲，还有论坛的互动形式

文化部陈通：同等监管



政府的底线就是现有的法律法规

文化部文化市场司副司长陈通出席大会并为大会致开幕词。陈通指出，2013年随着移动互联网的快速普及，移动游戏迅猛发展，未来的市场无法估量，但当前行业中存在内容抄袭、侵权、侵犯知识产权，急功近利，损害用户利益，产品同质化，精品游戏缺乏等问题。行业发展还缺乏规范，迫切需要行业主管部门。文化部文化市场司高度重视移动游戏发展，未来将加强对移动游戏市场培育，鼓励多业融合，跨业融合。加强移动游戏的监管和规范。政府的底线就是现有的法律法规。移动游戏当中不会有更宽的尺度，也不会有禁区。文化部将从传统的管理、管制，转为更多为行业服务。去年8月，文化部出台了网络文化经营单位内容自审管理办法，把过去主要由政府开展的文化产品内容审查工作，转给企业自己行使，以扩大企业的自主经营权利。



抛弃浮躁之心踏踏实实做产品

网易丁磊：坚持精品路线

来自网易的丁磊在本次移动游戏大会上作为厂商代表之一发言。他表示，网易公司非常重视移动游戏市场，并且一直在积极研发，但是看到成果需要时间。网易的目标是精品。精品手游的战略不应该是为了利益的盲目跟风，而是抛弃浮躁之心踏踏实实做产品。移动游戏绝不能做成没有营养的快餐，至少是精心加工过的零时甜点。移动游戏成长不应该杂草模式——没有质量和创新，大片蔓延在生态圈里面。哪怕杂草通过营销手段伪装成为鲜花也不能真正打动用户市场，反而会影响用户对这个市场信心。网易做高品质游戏，对用户负责，对行业负责，更是对自己负责。

91游戏张宇：休闲游戏主导



手机拓展了玩家群体

91无线副总裁张宇出席大会并发言，他表示休闲游戏和轻游戏仍然在市场上占主导。今年年初《植物大战僵尸2》上线，每个月流水约五六千万。91平台统计有接近九成的用户每个月至少下载一款休闲游戏；而下载重度游戏的玩家则少得多。张宇表示说："白领和老人比较喜爱休闲游戏，他们甚至会告诉你这是他们人生的第一款游戏。我们可以看出通过手机来进行娱乐已经进入到了所有阶层的人士。"

腾讯吕鹏：腾讯平台的机遇与挑战


渠道越来越集中

大会期间，腾讯游戏副总裁吕鹏分享了腾讯手游市场的现状与趋势。他首先从腾讯移动游戏平台现状讲起，腾讯移动游戏平台首批试水自研产品表现良好。然后吕总透露，腾讯代理的《泡泡姜饼人》、《神魔之塔》、《全民英雄》、《植物大战僵尸2》等精品已陆续接入腾讯移动游戏平台，很快将与玩家见面。

之后他介绍了自己对移动游戏产业趋势的观察，称国内智能手机普及速度显著快于同期PC，而国内3G用户也进入高速增长阶段。国内移动游戏产品类型持续快速丰富。他表示，渠道在逐渐集中中，是未来大的趋势。

通耀秦智勇：IP授权有讲究



有知识产权，才能做精品游戏

大会中，国内专注日本动漫知识产权引进和移动游戏改编发行的上海通耀公司总经理秦智勇，发表了关于日本动漫IP运作流程的主题演讲。针对中国手游行业迫切关心的IP运作的问题和困惑，秦智勇首先介绍了日本动漫市场情况，然后以通耀引进《蜡笔小新》IP作为案例，从IP获取渠道、谈IP的前期准备、IP版权划分和分成比例、中日针对IP运作的不同做法、IP运作现状和要求等角度，详细阐述了日本动漫IP的运作流程，并介绍了通耀游戏的IP合作模式。

主论坛演讲：

移动游戏平台与产品的相互配合
应用游戏的价值与发展
手机游戏平台的那些事儿
运营商与手机游戏发展的密切关系
手机游戏成功营销的案例
社交与游戏的结合
海外游戏运营代理成功经验分享

运营分论坛：

移动游戏的口碑与收入双赢之道
通过数据看发展
产品推广的成功案例分析
2014年手游市场预测
云计算助力移动游戏产业发展
移动游戏全球化的发展前景

商务投资分论坛：

如何在众多产品中吸引投资者目光
移动游戏公司并购的分析
海外游戏发展情况
投资者如何寻找好产品
投资者重点投资对象的特点
投资者与优秀企业如何能更快更好地发现对方

研发分论坛：

游戏如何保证质又保量
产品立项与研发的重要性
新的时期IP的重要性
高收入产品的经验分享
游戏开发怎样能更好地为以后运营打好基础

智能电视分论坛：

新设备引领新潮流
移动游戏与智能电视的互相融合
从研发角度看智能电视的发展
智能电视游戏，2014年即将爆发
智能电视游戏带来的新趋势



2013 街头篮球国际大师赛 中韩巅峰对决

编：X先生　美：grass

在去年年底上海雾霾特别严重的那几天，有一场万人关注的“篮球比赛”如期举行。这场篮球比赛不是在户外进行的体育运动，而是属于电子竞技范畴的“街头篮球”比赛。

上海天游举办的 #2013 街头篮球国际大师赛 # 主打中韩巅峰对决。参赛队伍分别是来自中国和韩国的顶尖玩家，其中还包括去年和前年的冠军队伍。在往年，《街头篮球》项目一直是韩国人的电子竞技强项，曾经出现过大比分压制中国战队的情况。今年的这次比赛，中国队伍顽强崛起，以包揽前三名的成绩完美收场。





比赛场地精致高雅，现场观众排队



雾霾天也能打的篮球：《街头篮球》


抽奖环节：比赛有看又有拿……应该多办几次

当天现场有上千观众见证了精彩的比赛，是《街头篮球》游戏比赛举办以来观众人数最多的一次。比赛的场地选择在上海儿童艺术剧场。它之前是上海世博会的上汽通用汽车馆。现场的观看位置和灯光效果都非常优秀。在比赛期间，现场主持人还和观众进行了互动，抽奖送出包括限量版黑闪、蓝牙耳机在内的多种奖品。没有抽到大奖的观众在最后离场时也收获了大量游戏内福利。

在比赛结束后，上海天游 CEO 王佶为冠军队伍颁奖。他借此机会，也真诚地感谢了《街头篮球》玩家多年来对游戏的支持。谈到最近的《街头篮球》新版本改版时，王佶表示这种改动将会让游戏往一个更健康的方向发展，希望玩家理解。对老版本恋恋不舍的玩家，公司也一定会听取他们意见，考虑在新游戏中提供新的怀旧元素。他最后表示，特别庆幸中国队伍这些年在《街头篮球》游戏中战斗力的提高，希望未来会有更多人喜欢上这款自由的体育网络游戏。



天游 CEO 王佶介绍新版本并感谢玩家支持

回顾当天的比赛，采用双 PG 战术的 GG 战队获得了冠军。队伍中的“文强哥丨绝对值”在四强赛中就开始发挥出了惊人的实力，多次成为赛场上的“人才”，最后在决赛中也和主 C 配合默契，帮助队伍奠定了胜局。他们队中的另一位 PG “大林”同样能打，可以算一支没有弱点的队伍。Promise-4ever 获得亚军，这支战队中的主 C 位置“豪神-英豪哥”是一位明星玩家，一路打上来状态相当稳定，最后以小比分惜败；季军“三无怎么办”是热门的种子队伍，一开始在小组赛中就把韩国强队“Team Spirit”斩落马下，最后他们虽然与冠亚军擦肩而过，但肆意犀利的打法还是给观众留下了深刻印象。



2V2 冠军：精彩瞬间



3V3 冠军：GG 战队

聚焦 2013 年腾讯游戏嘉年华现场

编：小 P 羊
美：grass





嘉年华倒计时启动

2013 年 11 月 29 日，腾讯游戏嘉年华（TGC2013）在上海世博馆拉开帷幕。本届 TGC 在场馆规模、参与人次以及内容设置等方面，都超越了往届嘉年华！在为期三天的嘉年华活动现场上，腾讯游戏旗下的多款大作都发布了最新消息，同时还有多个平台的游戏新作在 TGC 上首发，而为了让在场玩家们感受到本届嘉年华的欢快氛围，TGC2013 不仅为玩家精心设计了 18 处体验展区，还特邀谢霆锋等名人亲临现场与玩家、粉丝们互动，给广大玩家带来不小的惊喜。

主舞台区精彩纷呈

和历届腾讯游戏嘉年华一样，主舞台依然是本届 TGC 最受人关注的区域。就在今年的 TGC 主舞台区，腾讯游戏为玩家带来四款自研新作，包括以第三人称冷兵器战争动作为卖点的《刀锋铁骑》以及出自像素的寻宝冒险新作《勇者大冒险》！

据悉，《刀锋铁骑》的研发团队享有“联合国艺术团队”的美誉，参与游戏的制作人员中不乏来自暴雪、法国独立音乐工作室的大师级人物，而以全球文明为世界观的《勇者大冒险》则邀请到了《盗墓笔记》的作者——南派三叔出任首席世界观架构师，这款游戏拥有爽快度满点的射击体验，玩家将在游戏中体会到类似好莱坞大片《木乃伊》那般惊险刺激的墓穴探险经历。


《植物大战僵尸 OL》在主舞台公布


勇者大冒险专区

除了多款新游在 TGC 主舞台区首发以外，不少热门大作的最新消息，像是《穿越火线》全新“枪战大片”的首度发布，《上古世纪》主题曲：遗忘中文首测发布等重磅内容也引起了广大玩家的浓厚兴趣。

互动体验区活动丰富

除了主舞台发布环节以外，TGC2013 现场为玩家搭建的《剑灵》、《上古世纪》、《使命召唤 OL》、《斗战神》等精品大作独立展区，以及移动游戏区、角色扮演游戏区、动作游戏区等细分产品品类展区都为到场玩家带来了全方位的游戏互动体验。譬如：在《剑灵》独立展区有舞蹈体感模仿、轻功跳绳和剑灵学堂等活动，让玩家一道回忆与《剑灵》有关的青春故事；在《怪物猎人 OL》独立展区里，则有“体感交互烤肉”的活动。



上古世纪展区

这里还要特别一提腾讯游戏在《斗战神》展区公布的同题材页游《斗战诛天》，这款基于《斗战神》的世界观所开发的页游新作，拥有不逊于端游的 3D 人物建模和出色的多层背景！出众的美术功底让这款游戏给人留下了极好的第一印象，或许腾讯的游戏矩阵计划，也开始关注页游和移动游戏这类新兴平台了。

自 2003 年进入网游市场以来，腾讯游戏一直以“用心创造快乐”的理念为玩家带来多款游戏精品。TGC2013 适逢腾讯游戏十周年纪念时刻，而这场为玩家奉献的游戏嘉年华无疑诠释了腾讯游戏对快乐的表达。最后，就让我们一同期待下届 TGC 的到来吧！


《斗战诛天》游戏画面



编：Samtown　美：grass

搜狐畅游 2014移动战略发布会

2013年12月20日，国内领先的网络游戏服务商搜狐畅游在北京盘古七星酒店隆重召了“畅游2014移动游戏新品暨战略发布会”，会上正式发布了搜狐畅游2014年第一阶段的多款主打手游产品，此次盛会吸引了百余家知名媒体与会。搜狐畅游本次移动战略发布会的主题定为“英雄的未来”，主题名称包含三层意思。第一，此次发布的产品都以武侠、英雄为主，2014年这三款游戏的表现让人期待。第二，畅游将与媒体、渠道、CP密切沟通协作一同携手创造英雄的未来。第三，发布会举行当天，畅游发布了移动市场2014年最重要的战略部署。



搜狐畅游副总裁王一宣布发布会开始

在发布会开始之际，搜狐畅游副总裁王一对现场媒体以及到场嘉宾致欢迎词、同时对发布会的整个流程做了简单的介绍。畅游移动事业部自2011年成立之后已经发布了20余款移动端游戏产品，取得了不俗的成绩，而本次发布会将公布三款2014年的重点产品。畅游在游戏发布环节正式公布了《谁是大英雄》、《金庸武侠传》、《金庸侠客行》等三款产品。《谁是大英雄》是畅游以200万美金拿下的一款韩国游戏，游戏原名Eastern Blade，本次正式公布中文名称《谁是大英雄》。这款游戏由韩国知名开发商Smile Gate研发制作，该公司在端游方面已经获得了成功，而本次打造了另类武侠也将为中国玩家们带来全新的体验。


媒体现场用手机试玩游戏


韩国研发介绍《谁是大英雄》游戏特色


现场古装美女剑舞表演


三款游戏CEO和搜狐共同盖下大印

作为中国老一代玩家来说，金庸武侠系列给大家留下难以磨灭的印象。畅游在拿下金庸小说手游改编权之后，更立志于帮助玩家们找回童年的快乐。《金庸武侠传》是畅游与成都某CP联合开发的一款3DRPG武侠类手游，游戏中集合了包括天龙八部、鹿鼎记、碧血剑等多部小说的主角，游戏宣布将在明年Q1正式公测。而《金庸侠客行》同样作为金庸为核心的游戏，与《金庸武侠传》在玩法以及系统上大有不同。游戏以独创江湖系统作为卖点，玩家可以在游戏中行侠仗义，开宗立派，撰写自己的江湖见闻录。而在现场设立的试玩区域也吸引了媒体和渠道的关注，三款游戏试玩展台分别配备了四名游戏指导员对现场试玩的嘉宾进行帮助指导，让这些专业玩家们能够更好地体验到三款游戏的精髓所在。


现场还为媒体颁发“土豪金”奖品



产品发布环节之后，畅游公布了整个移动事业部2014年最核心的战略——“必赢”计划。该计划命名为“必赢”，源于十亿的英文单词“billion”的谐音。而整个“必赢”计划中的“十亿”包含了三层含义，即：十亿版权金收购产品，十亿推广费发行产品，以及超过十亿的分成回报开发团队。根据近年来热门手游收购价估算，畅游“必赢计划”的十亿预算足以收购数十款S级优质产品。这一计划若顺利执行，定将对中国移动游戏产业的格局产生重要影响，使畅游占据相当庞大的市场份额从而获取长期的持久利益。

电攻 游戏福利社

中国游戏福利第一门户

想拿游戏特权礼包？快上 www.pcgg.com.cn 吧！

扫描进入福利社手机版

SNH48 出道一周年红白歌会价值 399 元门票



福利类型　一群萌妹纸的演唱会

领取时间　2013 年 12 月 24 日 - 2014 年 1 月 15 日

礼包说明　添加电攻微信公众平台“pcgg2013”发送微信：“我爱 SNH！我爱电攻！我爱看 Ni 妹”

礼包内容

SNH48 出道一周年红白歌会价值 399 元门票 限量 100 张

由铃木汽车（SUZUKI）独家冠名上海久尚演艺举办的中国大型女子偶像组合—SNH48（www.snh48.com）出道一周年纪念万人规模大型演唱会“红白歌会”将于 2014 年 1 月 18 号在上海大舞台激情唱响。

电攻独享

自由篮球

公测礼包



游戏类型　运动休闲篮球

领取时间　2013 年 12 月 19 日 - 2014 年 3 月 18 日

礼包说明　添加电攻微信公众平台“pcgg2013”发送微信：“我爱自由篮球！我爱电攻！我要公测礼包！”即可有机会获得。进入游戏后，在更衣室内右上角的“输入兑换券”，领取豪华大礼。限量 200 个。包。注：一个账号只能使用一次礼包。

礼包内容

和平主义（30 天）、10000 自由币、肌肉保护带（左）（7 天）、双倍经验卡（3 天）、

额外升级奖励：升级至 LV2 可获得 1000 自由币、升级至 LV4 可获得卡片随机礼包、升级至 LV6 可获得 5000 自由币、升级至 LV8 可获得自由币赞助商（3 天）、升级至 LV10 可获得 15000 自由币

电攻独享

Touch

灵动独家礼包

游戏类型　音乐休闲舞蹈

领取时间　2013 年 12 月 12 日 - 2014 年 12 月 12 日

礼包说明　注册账号 http://t.173.com 并进入《TOUCH》游戏后，点击屏幕右上方的活动按钮 选取“礼品码”标签，并在右侧输入礼品码进行兑换，即可获得丰厚礼品。

礼包内容

女 - 若雨套装（7 天）*1 个、加菲猫尾巴（7 天）*1 个

粉色蕾丝翅膀（7 天）*1 个、小喇叭 *3 个

至尊动作礼包 *5 个

男 - 死亡之舞套装（7 天）*1 个

加菲猫尾巴（7 天）*1 个

粉色蕾丝翅膀（7 天）*1 个、小喇叭 *3、至尊动作礼包 *5 个



洛神

新手至尊礼包

游戏类型　3D 玄幻角色扮演

领取时间　2013 年 8 月 23 日 - 2013 年 12 月 31 日

礼包说明　登陆游戏后，升级到选择完势力之后，可以在游戏界面的右上方找到礼包图标 ，打开点击媒体礼包。输入领到的礼包序列号，点击确定后，即可领取礼包。（每种礼包只能领取一次）

礼包内容

回城卷 *10 个、换车令 *5 个

止血草（1 级）*50 个

龙涎草（1 级）*50 个

经验丹（中）*1 个

仙宠经验丹（中）*1 个

绑银 1000 两



电攻承诺：永不停刊！
伴你度过下一个十五年！

